
VIDEOJUEGOS CINE SERIES LITERATURA MUSICA
Revista mensual | julio 2011 | nº 9
GIANT
MAGAZINE
HIDEO KOJIMA
PETER MOLYNEUX
CLIFF BLESZINSKI
TRIP HAWKINS
ENRIC ALVAREZ
SIOBHAN REDDY
DANIEL KAPLAN
FERNANDO PIQUER
RICHARD BARTLE
DANIEL SANCHEZ-CRESPO
gamelab
conquista
Barcelona
OLIVER LAXE · LA LLAMADA · THE FEELING · LEWIS CARROLL
X-MEN: PRIMERA GENERACION · MITOS DE VENDAVAL · DUKE NUKEM: FOREVER · OLGA GUIRAO

Bienvenido a un **futuro** más **completo**, más **profesional**, y más **personalizado**.

Bienvenido a
Training Expencience
de Elmansofilms
Temporada 2010/2011

Matricúlate en nuestros cursos a través de nuestra web **http://www.elmansofilms.com** y empieza a disfrutar de Training Experience.

Oficinas Centrales
Parque Empresarial Nuevo Torneo
C/ Astronomía 1 Torre 1, Planta 3, Num 13
41005 · Sevilla
Tel. 664 673 875
formacion@elmansofilms.com
info@elmansofilms.com





Si bien es cierto que el arte comercial corre el riesgo de convertirse en una prostituta, no es menos cierto que el arte no comercial corre el riesgo de convertirse en una solterona.

Darren Aronofsky

Director de cine

Este mes ha supuesto un importante reto para nosotros, pero al mismo tiempo un compromiso con nuestros lectores. Ha sido un mes de protagonistas, de voces en primera persona que hemos amplificado con nuestras grabadoras y micrófonos para hacerlas llegar a vosotros. Ha sido el mes en que hemos viajado hasta Tarifa para entrevistarnos con uno de los realizadores noveles más prometedores del que por ahora es su campo: el cine documental, entendido como una forma de mirar la realidad más que de dar una lección sobre un tema. Con *Todos vós sodes capitáns*, estranada recientemente en los cines de nuestro país, Oliver Laxe construye una trama a medio camino entre la ficción y el ensayo, la dramaturgia y el experimento social, entre España y África, con un resultado que habla por sí solo. Ha sido el mes también de Olga Guirao, una novelista que ha accedido a enfrentarse a una de las entrevistas más personales y sinceras que hemos realizado en *Giant Magazine*. Pero sobre todo ha sido el mes en que hemos hecho las maletas y hemos volado hasta Barcelona para no perdernos un detalle de la VII edición de Gamelab, la feria nacional más importante de profesionales del videojuego. También en Las Arenas hemos tenido oportunidad de entrevistarnos con algunos de los personajes más interesantes que han acudido a la cita en la Ciudad Condal y aunque lo que leáis sea sólo una pequeña parte de todo lo que hemos escuchado y aprendido estos días, podéis estar seguros de que lo hemos hecho con toda la ilusión del mundo.

GIANT MAGAZINE ESPAÑA

Directores: Carlos Ramírez (carlosramirez@giant-magazine.com), Lola Temblador (lolatemblador@giant-magazine.com)
Redactores: Carlos Ramírez, Lola Temblador
En este número han colaborado: Manuel Broullón, Moisés Prieto, Lorena Ostos, Jesús Perujo, José Antonio Ramírez, Txema Marín y Carlos Zúmer
Publicidad: publicidad@giant-magazine.com
Contacto: contacto@giant-magazine.com
Agradecimientos: Fernando Carvente (serifdechocolate.wordpress.com) por dejarnos emplear su tipografía en la cabecera

sumario

NÚMERO 9 JULIO 2011

Y ADEMÁS...

El mundo contrarreloj, por: Txema Marín.

Apostando por el producto nacional



Hace pocos días concluyó en Barcelona la edición 2011 de Gamelab, un festival de videojuegos con cierta tradición nacional que lleva años celebrándose desde 2004, primero en Gijón y este año en Barcelona.

Un evento pensado principalmente para los desarrolladores de videojuegos donde se dieron cita personalidades de la talla de Hideo Kojima, Cliff Bleszinski, Trip Hawkins o Peter Molyneux, entre otros. Sin embargo, no sólo grandes creadores internacionales aparecieron por el lugar del evento, sino que otros importantes del sector nacional como "Gonzo" Suárez, Enric Álvarez o Daniel Sánchez-Crespo también estuvieron presentes.

De las muchísimas cosas que allí ocurrieron, las numerosas charlas magistrales de algunos de los ponentes, la entrega de premios o la relevancia en los medios del evento, yo personalmente me quedo con una idea, una frase, que el propio Daniel Sánchez-Crespo -creador de la saga *Invizimals* para PSP- dijo en su ponencia: "Ni el E3 mola tanto, ni Gamelab es una mierda. Nosotros hemos apostado por presentar *Invizimals 3* en Barcelona porque creemos que el futuro está aquí".

Sin duda, es un pensamiento realmente alentador que mucha gente debería tomar y aplicarse en su trabajo. La labor de España, tradicionalmente, en las Artes ha sido sobresaliente. Baste nombrar la influencia que nombres como Dalí, Miró, Gaudí, Picasso, Velázquez, Goya, Antonio Machado, Federico García Lorca o Gustavo Adolfo Bécquer han supuesto en la historia universal y lo que hoy por hoy representan para nuestro país. ¿Por qué no también en los videojuegos? Sin duda, el poder creativo español está latente en nuestros



corazones y apenas hay que darle el empujón necesario para que salgan a flote y triunfen.

El caso de *Invizimals* podría ser uno, pero también en Gamelab hubo otro caso de rotundo éxito que sin duda tiene etiqueta ibérica: *Castlevania: Lords of Shadow*. En la IV entrega de los Premios Nacionales a la Industria del Videojuego, otorgados por la Academia Española de las Artes y las Ciencias Interactivas, el juego de la firma española MercurySteam arrasó ganando en las 8 categorías en las que participaba. Este juego cuenta con el apoyo económico del genio Hideo Kojima y de Konami, lo que ha supuesto que con el tiempo se haya convertido en un rotundo éxito de ventas, de críticas, entre el público general y en los premios. Pero esto es sólo un ejemplo de muchos a lo largo de la historia de los videojuegos en España, pero que sirve para representar la idea de que a poco que se apueste en serio por el trabajo de calidad y la constancia, de nuestro país pueden salir grandes cosas.

Ojalá pronto llegue el día en que nuestro potencial creativo de videojuegos esté a la altura de otros grandes países y que, igual que se consume y se demanda mucho ocio electrónico en nuestras fronteras, consigamos ser un referente de creatividad, diversión y grandes títulos que entretengan al mundo entero.

Mientras todo ello llega, no dejemos de apostar por el producto nacional. Merece la pena.

Txema Marín es redactor en *Engadget* en español, colaborador en *iMAG* y *Marca Player* y ha escrito en vidaextra.com

ENGANCHADOS



1. MODERN FAMILY

Los que hemos crecido en los 90 hemos comprobado cómo la figura familiar norteamericana ha evolucionado de las tradicionalistas *Cosas de casa*, *Matrimonio con hijos* o *El príncipe de Bel-Air* a las nuevas formas parentales del siglo XXI, en otras palabras: familias modernas. El falso documental de la ABC combina situaciones dignas de las mejores sitcom con unos personajes tan bien construidos que perfectamente podríamos estar hablando de los que le tomen el relevo a *Los Simpson* de aquí a unos años.

2. LA DRAMATURGIA (YVES LAVANDIER)

"No hay dramaturgia porque haya autores dramáticos, sino que hay autores dramáticos porque el ser humano necesita de la dramaturgia". Así es cómo contempla Yves Lavandier, realizador y teórico francés, el oficio del dramaturgo, como un servicio, una respuesta a las necesidades humanas desde la época aristotélica. Su libro es una síntesis de todas las grandes obras dramáticas, a raíz de las cuales proyecta una serie de normas y mínimos comunes denominadores. Desde Charles Chaplin hasta Hergé, pasando por Hitchcock o Capra.

3. THE CAT AND THE COUP

No sabemos a ciencia cierta si se trata del primero, pero quizá sea el que más difusión ha tenido: hablamos del primer videojuego documental, un proyecto que Peter Brinson y Kurosh ValaNejad ya presentaron en el pasado IndieCade. *The Cat and the Coup* pone al jugador en la perspectiva del gato de Mohammed Mossadegh, el primer presidente elegido democráticamente por el pueblo iraní, a través del cual viajaremos por los sucesos más importantes de la vida del Primer Ministro hasta dar con su fatal destino. A pesar de su evidente linealidad, apetece incluso rejugarlo para no perderse detalle del excelente acabado artístico-simbólico.

4. TRUE BLOOD

La última serie de culto de Alan Ball estrenó su 4ª temporada en Estados Unidos el 26 de junio. En ella veremos cómo Sookie intenta descubrir más sobre sus familiares del mundo de las hadas, a la vez que sigue involucrada en el triángulo amoroso formado por los vampiros Eric y Bill. Nosotros, fieles *truebies*, seguimos hechizados.



SAINTS ROW: THE THIRD

Al mismo tiempo que la saga *Grand Theft Auto* (y, en general, los títulos de Rockstar Games) han ido inhibiéndose, tomándose más en serio a sí mismos y optando por la fórmula de la representación en lugar del recurso de la hipérbole, la incipiente franquicia *Saints Row* ha sumado adeptos con cada nueva entrega, la primera en 2006 y la secuela hace tres años. Aprovechando además que por vez primera un título de *Saints Row* no va a coincidir en año con una entrega de *GTA*, los de Volition tienen en *Saints Row: The Third* la oportunidad de abrazar a todos aquellos descontentos con el tono cada vez más solemne de la obra de Rockstar (*Grand Theft Auto 4*, *Red Dead Redemption* y, en parte, *L.A. Noire*).

El potencial de *The Third* es conocido de sobras: más enfrentamientos de bandas, más *customización* de personajes y arsenal, más gamberrismo, más demoliciones y una historia marcada por la necesidad de tomar decisiones importantes que afectarán a nuestro status, todo ello aderezado por un online que prefiere potenciar el cooperativo. La suerte está echada: *The Third* llega en noviembre a las tiendas. Los jugadores decidirán.



Si alguien duda de que detrás de todo gran videojuego hay un gran y único “director” –o guionista, o programador, o diseñador creativo–, independientemente del número de trabajadores al frente del proyecto, *BioShock* lo corrobora. En el original, las decisiones importantes partían de Ken Levine. En su secuela, no.

BioShock Infinite promete ser “sincero en cuanto a lo que la gente ama de la serie y temerario a la hora de cuestionar cualquier supuesto. Aquí no hay vacas sagradas”, comentó Levine. Lo que nos han dejado ver hasta ahora nos hace pensar que no sólo puede igualar sino, ojo, plantarle cara al mismísimo *BioShock* original. “Lo único de lo que pueden estar seguros los jugadores es esto: las reglas del universo de *BioShock* están a punto de cambiar”.

Lo queremos para ayer.

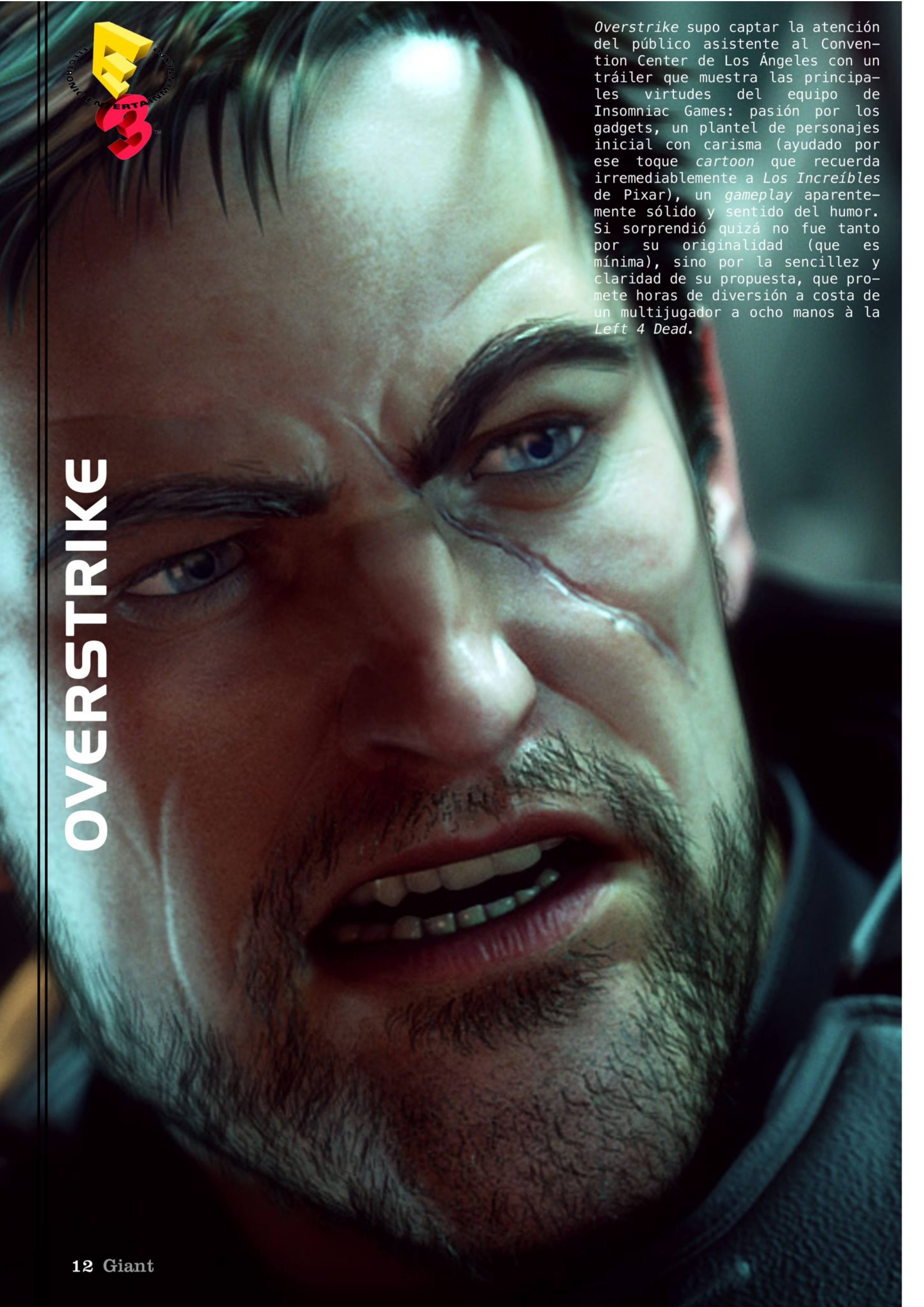

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
BATTLEFIELD 3



Aunque pueda no parecerlo, la saga *Battlefield* lleva casi una década en el mercado, pero no ha sido hasta la masiva popularización de *Call of Duty* –especialmente a partir de la introducción de *Modern Warfare*– que la gente ha comenzado a ver en la franquicia de Electronic Arts a un serio competidor en el abonado campo de los FPS bélicos. *Battlefield 3* llega al E3 como el "esta-vez-sí" verdugo de la descontrolada licencia *Call of Duty*, cuyos usuarios le achacan cada vez más la sobreexplotación de ciertas mecánicas de juego, sobre todo en el terreno del juego online.

Es en el multijugador, de hecho, donde *Battlefield* pretende desentenderse más de su competidor directo, fomentando el juego cooperativo entre los miembros del equipo, en vez de el sálvese quien pueda al que estamos acostumbrados en *Call of Duty*. De entrada, e igual que hizo con su predecesor, *Battlefield 3* pone a disposición del jugador cuatro clases diferentes, cada uno con habilidades específicas que serán necesarias en cualquier equipo que busque la victoria. Por ejemplo, el médico va en busca de compañeros heridos, mientras que el ingeniero sabotea vehículos y el francotirador detecta enemigos a largas distancias y pide ataques aéreos.

El motor gráfico Frostbite 2 hace el resto. La demo del E3 yendo en un PC era absoluta e indiscutiblemente lo más grande que se ha visto en los últimos años: queda por ver si el resultado en consolas será óptimo. El 25 de octubre saldremos de dudas.



Overstrike supo captar la atención del público asistente al Convention Center de Los Ángeles con un tráiler que muestra las principales virtudes del equipo de Insomniac Games: pasión por los gadgets, un plantel de personajes inicial con carisma (ayudado por ese toque *cartoon* que recuerda irremediablemente a *Los Increíbles* de Pixar), un *gameplay* aparentemente sólido y sentido del humor. Si sorprendió quizá no fue tanto por su originalidad (que es mínima), sino por la sencillez y claridad de su propuesta, que promete horas de diversión a costa de un multijugador a ocho manos à la *Left 4 Dead*.



MASS EFFECT 3

Uno de los buques insignia de esta generación calienta motores para cerrar las aventuras del Comandante Shepard, lo que no quiere decir que vaya a darse carpetazo a la franquicia *Mass Effect*. El propio Dr. Ray Muzka, cofundador de BioWare, aseguró que *Mass Effect 3* será "el comienzo de una aventura". Dado que "la galaxia está en guerra, es un comienzo tanto como una conclusión".

Por ahora nos conformamos con poner fin a la batalla que la humanidad ha iniciado contra los Segadores, emplazando esta vez la acción en nuestro planeta Tierra, una acertada maniobra por parte de BioWare que promete secuencias memorables y un final a la altura de todo lo acontecido anteriormente.

Una de las grandes virtudes de *Mass Effect* es que, en esencia, se mantiene igual que en 2007. Por eso lo que uno busca con esta tercera entrega no es una mejora notable en ningún aspecto, sino sencillamente dar continuidad a una historia épica cuya narración mantiene en vilo a miles de jugadores. La posibilidad de usar el reconocimiento por voz de Kinect para los diálogos es un punto interesante. La acción en los combates promete intensificarse e incluso se habla de un multijugador a cuatro bandas. Pero todo ello no son más que adornos para vender algo que ya está vendido de antemano: la oportunidad de poner fin a la invasión de los Segadores en nuestro propio planeta.

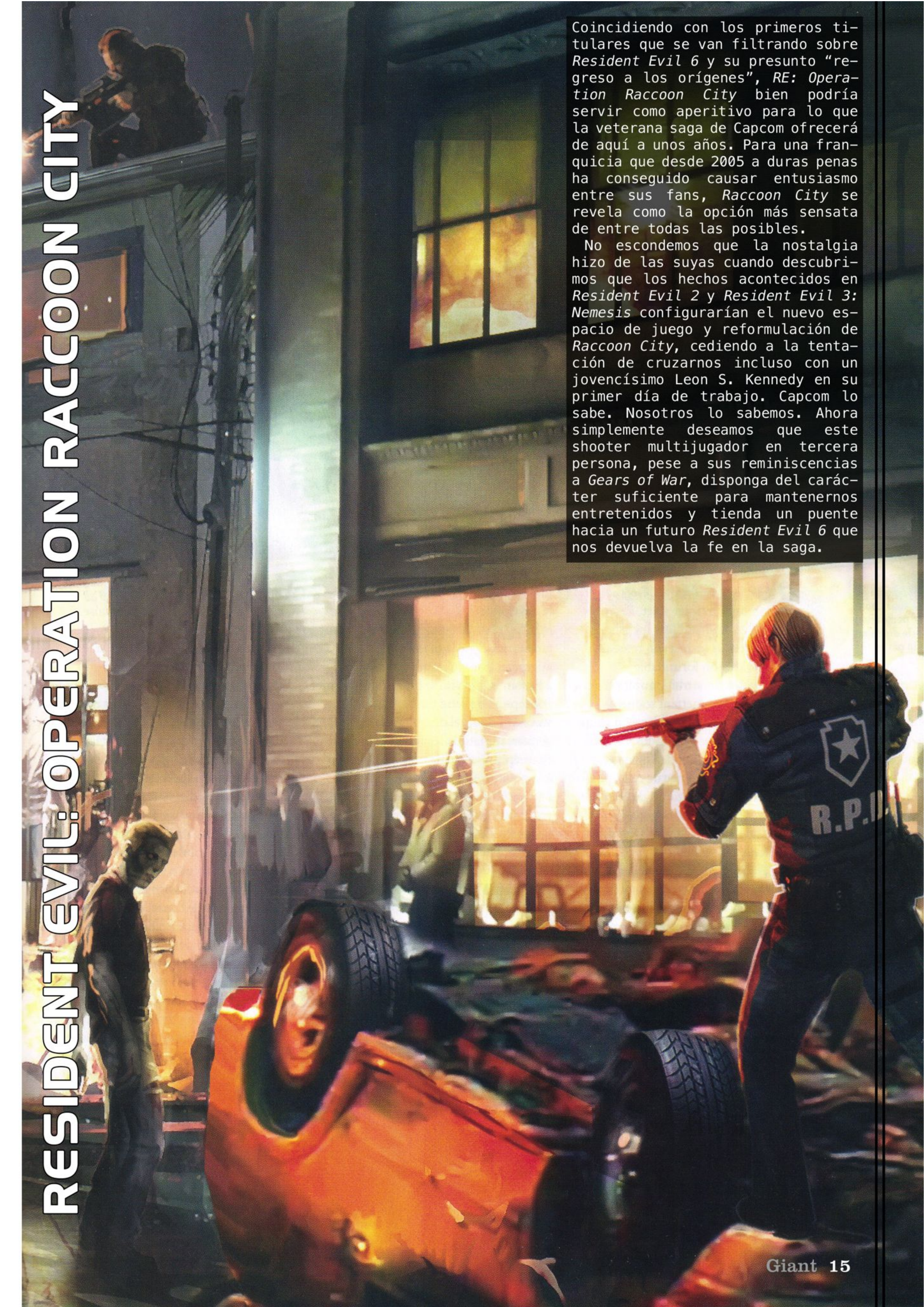


DARK SOULS

El hecho de que *Dark Souls* no se esté anunciando como la secuela real de *Demon's Souls* (PlayStation 3, 2009) huele a estrategia de marketing por parte de Namco Bandai para llevar una franquicia de éxito inesperado más allá de las fronteras de la consola de Sony, expandiendo la misma experiencia jugable esta vez a los usuarios de Xbox 360.

En cualquier caso, lo importante aquí es que From Software goce de la misma libertad creativa que la primera vez para ofrecer un equilibrio ideal entre una dificultad desquiciante y una jugabilidad que toma lo mejor de los RPG de la vieja escuela y la tensión premonitoria de los survival horror. Frente a la linealidad de los niveles de *Demon's Souls*, en *Dark Souls* se prevé un mundo abierto, con una dificultad significativamente mayor, con más variedad de clases, hechizos, armas... y jefes finales más gordos y peligrosos.

La experiencia online, de nuevo, será otra de las principales bazas del título, que estará en las tiendas en octubre de este año con una edición limitada que incluirá un libro de arte, una mini guía, vídeos del *making of* y la banda sonora para su descarga digital.



RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Coincidiendo con los primeros titulares que se van filtrando sobre *Resident Evil 6* y su presunto "regreso a los orígenes", *RE: Operation Raccoon City* bien podría servir como aperitivo para lo que la veterana saga de Capcom ofrecerá de aquí a unos años. Para una franquicia que desde 2005 a duras penas ha conseguido causar entusiasmo entre sus fans, *Raccoon City* se revela como la opción más sensata de entre todas las posibles.

No escondemos que la nostalgia hizo de las suyas cuando descubrimos que los hechos acontecidos en *Resident Evil 2* y *Resident Evil 3: Nemesis* configurarían el nuevo espacio de juego y reformulación de *Raccoon City*, cediendo a la tentación de cruzarnos incluso con un jovencísimo Leon S. Kennedy en su primer día de trabajo. Capcom lo sabe. Nosotros lo sabemos. Ahora simplemente deseamos que este shooter multijugador en tercera persona, pese a sus reminiscencias a *Gears of War*, disponga del carácter suficiente para mantenernos entretenidos y tienda un puente hacia un futuro *Resident Evil 6* que nos devuelva la fe en la saga.



"O hacéis el mejor juego de toda la serie o éste será el último *Zelda* de la historia". Más o menos éstas son las palabras que dirigió Shigeru Miyamoto a su equipo cuando lo reunió para empezar a trabajar en una nueva entrega de *The Legend of Zelda*. *Skyward Sword* tiene previsto su lanzamiento a finales de año, meses después de que lo haga el ansiado remake de *Ocarina of Time*, la reverenciada entrega de la franquicia, considerada por muchos insuperable. Si *Skyward Sword* es un desafío impuesto por Nintendo, no queda claro si el objetivo, más allá de satisfacer a los fans, es satisfacerse a sí mismo, en un claro intento de evidenciar que la saga no murió en 1998. ¿Qué mejor ocasión que ésta para poner frente a frente a ambos títulos y, de paso, tener la oportunidad de analizar fríamente *Ocarina of Time* sin que la nostalgia distorsione nuestra sensibilidad?

Tras una máscara de aparente cotidianidad, *Skyward Sword* esconde a un Link más pulido como personaje, una estética a medio camino entre *Wind Waker* y *Twilight Princess*, un espíritu épico, ganas de querer hacer las cosas en condiciones. Su adaptación del Wii MotionPlus al sistema de juego promete dejar un sabor a triunfo justo cuando la Wii comienza a despedirse de la presente generación de consolas. Ahora lo único que nos preguntamos es, ¿por qué no habéis hecho esto antes?

SUPER MARIO 3DS

Un E3 sin Mario es un E3 a medias. Quizá por esto, o quizá para animar a la gente a comprar la Nintendo 3DS ahora que los focos mediáticos comienzan a apuntar a la PlayStation Vita de Sony, los de Kioto saltaron al escenario con un tráiler de *Super Mario 3DS* que hizo olvidar, al menos en parte, la desastrosa presentación de Wii U.

Con cerca de 30 años a sus espaldas, la franquicia *Mario Bros.* ya sólo se puede permitir innovar de cuando en cuando, guiñando un ojo al pasado a través de homenajes (esa cola de mapache...) y dando pasos lentos pero firmes hacia nuevas formas de juego, obedeciendo siempre a una máxima: diversión para todo el mundo. Y es que dirigirse a todos los públicos también es una forma de especialización. La nueva entrega del fontanero promete amor por las 2D que le vieron nacer y por las 3D que inauguró en Nintendo 64 a partes iguales. Por lo pronto nos quedamos con un tráiler que nos recuerda que si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?





FROM DUST



Después de *Heart of Darkness* (PlayStation, PC, 1998), el francés Eric Chahi tuvo a bien ausentarse de la industria de los videojuegos un tiempo y aprovechar para desarrollar algunas de sus aficiones, entre ellas la vulcanología. Parece que sólo un año después del lanzamiento de aquel título, ya encontró inspiración para su siguiente proyecto durante un viaje a la isla de Vanuatu, al sur del Océano Pacífico.

From Dust aspira desde hoy a convertirse en un serio exponente de los mejores *god games* desde la era de *Populous* y *SimEarth*. Previsto su lanzamiento para 2012 a través de las plataformas digitales, lo último de Eric Chahi combina tecnología de alto nivel –para recrear ecosistemas– con una jugabilidad que recuerda a *Black & White*. El jugador, a golpe de ratón, construye el paisaje que deberá proteger a los miembros de las tribus de los fenómenos de la naturaleza: volcanes, tsunamis, terremotos, riadas, etc. El propósito del juego, según Eric Chahi, es mostrar que la belleza de nuestro mundo comienza en el poder de destrucción de la naturaleza.



RAYMAN ORIGINS

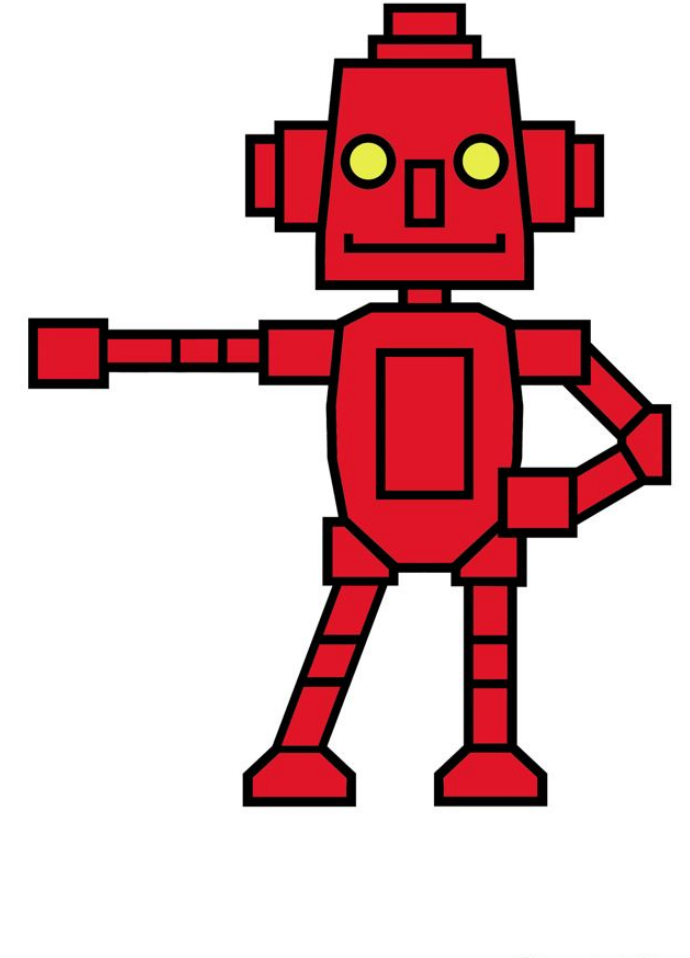
Tras más de una década soportando jueguecitos de carreras, de golf, de bolos e innumerables secuelas llevadas hasta los confines del hardware, Michael Ancel se pone serio con Ubisoft y emprende un viaje de regreso a los orígenes de Rayman. Lo que se ha visto hasta ahora parece un producto destinado a dar a conocer al personaje a las nuevas generaciones, recuperando de paso la confianza de aquellos jugadores que disfrutaron de las primeras entregas a mediados de los 90. Para ello se ha optado por unas esmeradas 2D con una jugabilidad mucho más depurada y con ciertos aires de *speedrun* noventero, si bien también se quiere potenciar el coleccionismo de ítems para los que gustan de completar los niveles al 100%. El cooperativo para hasta cuatro jugadores será otra de sus principales bazas.

RHYTHM HEAVEN Wii



Rhythm Heaven (Nintendo DS, 2008) era uno de esos juegos locos, locos que por alguna extraña razón (o no) sólo se conciben en Japón, la mayoría de las veces para ser disfrutados sólo por japoneses. No fue así en el caso de este cartucho, que disfrutó de versiones PAL y NTSC-US y de bastante éxito entre los aficionados a los juegos musicales con cierto toque arcade.

En el E3 pudimos ver un tráiler de la adaptación del título a la consola de sobremesa de Nintendo, aprovechando las cualidades del Wiimote y dibujando en nuestras mentes escenas tan surrealistas como un babuino que le pasa pelotas a un golfista y celebra los tantos con entusiasmo, un samurái que blande su espada con más sincronización en sus movimientos que Lady Gaga o dos perros que disputan una partida de tenis en el aire en sendas avionetas. Juegos sin complejos para gente ídem.





LEWIS CARROLL:

MATEMÁTICO RETRATISTA Y CASI SACERDOTE

1832 - 1898

Por: Moisés Prieto.

Por alguna oscura razón, la ingente masa monoteísta que puebla esta parte de la tierra considera la superación del politeísmo como una evolución del pensamiento o, aún peor, la revelación de una verdad. Hasta habrá algún agnóstico por ahí que le asegure que como los antiguos dioses griegos eran unos desaprensivos, no deja de ser una mejora haberlos sustituido a todos por un solo dios, insuperablemente bueno, aunque inconexo en el razonar. Pero si le dicen eso, es que no han leído atentamente las sagradas escrituras, en las que se relatan y aún alientan genocidios, en las que se celebra la misoginia, en las que el anecdotario cristiano nos asombra con biografías donde se mezcla la delincuencia con la santidad. Tal es el caso de San Pablo, que contribuyó activamente en la lapidación de San Esteban en calidad de guardarropa de los apedreadores, participando así en un acto de linchamiento con resultado de muerte y a un tiempo, ayudando a crear el primer mártir cristiano en lo que podría considerarse como una oda a la autogestión; su espíritu joven y emprendedor le llevaría al poco a ratificar la independencia del cristianismo en el Concilio de Jerusalén en el 50 d. C.

Al igual que San Esteban, Lewis Carroll (1832-1898) fue diácono, una etapa previa al sacerdocio que permite al beneficiario picotear un poco del quehacer místico y otro poco de los asuntos terrenos. Si miramos al derecho canónico como si fuera un videojuego de estrategia, en el rango de diácono se desbloquearían algunos sacramentos para poder administrarlos de forma liberal, en tanto que se mantendrían todos los beneficios, sobre todo sexuales, de la vida seglar. Básicamente usar la magia y la espada. Y aunque ser diácono suele ser transitorio, si no sea en hombres casados de forma previa a su ordenación, Lewis Carroll se las compuso para ser diácono permanente sin mediar móvil sexual, ya que no se le conoció mujer en toda su vida, ni tampoco fisuras ostensibles en su fe. ¿Cuáles fueron los motivos que llevaron a este fascinante artista científico a negarse al sacerdocio hasta el punto de poner en peligro su vida y su patrimonio? En esta crónica no encontrarán respuestas, aunque sí más preguntas, ya que Lewis Carroll es uno de esos personajes que se resisten a la catalogación, por eso hurgar en su vida resulta en una actividad incierta y apasionante.

Curia profundiis

Lewis Carroll, nacido Charles Lutwidge Dodgson, provino de una estirpe de autoridades religiosas y militares obsesionadas con un nombre: Charles. Su bisabuelo Charles fue obispo, su abuelo Charles capitán del ejército y él, Charles, aparentemente predestinado a la repetición, hizo justo lo contrario que su padre, Charles también, matemático dotadísimo, que dejó un brillante futuro para hacerse párroco. Nuestro Charles se negó a ser párroco a cambio de un futuro y, no contento, se cambió el nombre. Con este acto detenía la mano inflexible de la dominación patrilineal y hacía su pe-

queña revolución "feminista" al convertir el apellido de su madre, Lutwidge, primero en Ludovicus y luego en Lewis, anteponiéndolo a Charles, que pasaría por Carolus antes de convertirse en Carroll; bisabuelo, abuelo y padre habían sido al fin derrotados. Su infancia no fue feliz, perdió la audición de un oído por una enfermedad, padecía tartamudez, epilepsia y todo ello influyó de forma muy negativa en su forma de desenvolverse en sociedad.

La prematura muerte de su madre por una meningitis le causó una pena inmensa de la que se recuperó apenas, dicen, refugiándose en un mundo infantil y de fantasía, y abandonándose al ejercicio de las matemáticas, la literatura y, sorprendentemente, la fotografía, elevándola de paso a la categoría de arte casi por primera vez en la historia.

Divinidad innata

Si hubo un detonante para la explosión de creatividad que alumbraría Lewis Carroll, ése fue la llegada en 1856 del nuevo deán Henry Lidell para hacerse cargo de la diócesis de Christ Church, en la que el diácono ejercía el puesto de profesor de matemáticas. Carroll enseguida hizo amistad con el deán, su esposa y muy especialmente sus tres hijas jóvenes, a las que sacaba de merendola, paseaba en barca por el Támesis, fotografiaba a modo y manera y entretenía las tardes de verano con historias improvisadas de aventuras fantásticas. A partir de las éstas, según se dice, un día emergió su novela cumbre, la que le hizo famoso en todo el mundo: *Alicia en el país de las maravillas*. De las tres hermanas, Lorina, Alice y Edith, la que más conmovía a Lewis Carroll por su belleza e inocencia era Alice y por lo visto fue ella la que, fascinada a su vez por los relatos que Carroll improvisaba, le pidió que escribiera la historia en una novela. La maledicencia siempre puso una nota de sospecha en estas aficiones del genial escritor, aunque para que no quedara sombra de duda, a los paseos vespertinos de Carroll con las jóvenes concurría asimismo el reverendo Robinson Duckworth, que fue testigo de primera mano de las creaciones literarias improvisadas de Lewis Carroll y nunca llegó a referir nada impropio o fuera de lugar.

> La muerte de su madre le causó una pena inmensa de la que se recuperó apenas refugiándose en un mundo infantil y de fantasía, y abandonándose al ejercicio de las matemáticas, la literatura y la fotografía.

Ello no impidió que la esposa del deán decidiera interrumpir unilateralmente los paseos de sus hijas con motivo de la llegada de la edad casadera en éstas y las pobres perspectivas socioeconómicas que tendrían en compañía del diácono, según una teoría, o bien por la petición a los Liddle de la mano de una o varias de sus hijas por parte de Lewis Carroll, según otra teoría. O por los devaneos sexuales de éste con la institutriz, o con la hermana mayor, o incluso con la madre, o con todas ellas, según otras tantas teorías, ninguna de ellas confirmada. Las páginas del diario correspondientes a estos hechos fueron



arrancadas y sólo queda el testimonio confuso de su biógrafo, Morton Norton Cohen, o las nuevas y audaces investigaciones que lo reputan de mujeriego y liberal.

La creencia común es que Lewis Carroll veía la inocencia como una forma de belleza y la belleza como una cualidad divina. En su intento de retratarla mediante la fotografía, dejó más de tres mil imágenes de las que apenas sobreviven mil, trabajó como retratista de personas importantes y aún realizó estudios paisajísticos o anatómicos. Pero su fama se disparó con *Alicia en el país de las maravillas*. La primera edición, manuscrita y sin revisar, se la regaló a Alice Liddle por navidad o por su cumpleaños y al pasar de mano en mano fue desatando el entusiasmo de quien la leía, lo que animó a Carroll a presentarla a un editor. La novela se publicó en 1865 y su éxito fue tan grande que animó a Lewis Carroll a escribir una segunda parte, *Alicia a través del espejo*. El resto de su obra se constituye básicamente de ensayos

y artículos de geometría y matemáticas, así como cuentos y pequeños poemas. Se cuenta la anécdota de que la reina Victoria, entusiasmada con la lectura de *Alicia en el país de las maravillas*, envió una carta a Carroll en la que le pedía que no dejara de mandarle su próximo libro. Éste así lo hizo aún cuando su siguiente obra llevaba por título *Tratado elemental sobre determinantes*. La opinión de su Graciosa Majestad nunca trascendió.

De las tres hermanas, la que más conmovía a Lewis Carroll era Alice y fue ella la que le pidió que escribiera la historia en una novela. Carroll veía la inocencia como una forma de belleza y la belleza como una cualidad divina.

"Por el contrario, si fue así, así pudo ser; y si así fuera, así sería; pero como no es, no es. Cuestión de lógica"

El mito de Lewis Carroll ha crecido tanto y en tantos sentidos que ha llegado al disparate. Los fragmentos dispersos de su biografía sirven, como las mutaciones del *I-Ching*, a cualquier interpretación. Para cada intento de exonerarle hay otro que lo condena y no hay defensor a cuyo paso no salga un detractor justiciero. Pero si en ausencia de datos fiables convenimos que un hombre se mide por el conjunto de sus obras, las de Lewis Carroll constituyen una celebración inusual de belleza y una invitación a la fantasía; no expresan odio, ni exhortan al asesinato, tampoco han de ser tenidas por ciertas o por lo contrario, puesto que no sirven a otro propósito que no sea efímero y fundamentalmente inútil. Quizá no sea tarde para liberar a Carroll del martirio de sus biógrafos.

Gamelab: Más que una

Casi se podría decir que la historia del software español del siglo XXI y el nacimiento y crecimiento de **Gamelab** han recorrido caminos paralelos en estos últimos años, apoyándose el uno en el hombro del otro. Desde la Edad de oro del software español (históricamente entre 1983 y 1992), nunca hasta hace escasos seis o siete años habíamos visto tanta calidad en los estudios españoles que se adentran con éxito en un mercado cada vez más internacional y diverso. Gamelab, la primera feria nacional dirigida a profesionales del videojuego, creada en 2004 por un profesor de universidad, Iván Fernández-Lobo, es hoy el muelle donde atracan los principales barcos de Europa, Estados Unidos y Japón, y desde donde exportamos la gran calidad que desprenden los títulos que cada año se producen en España. En su séptima edición, Gamelab ha demostrado lo que ya es una realidad: España puede competir fuera de sus fronteras. TEXTO Y FOTOGRAFÍA: **CARLOS RAMÍREZ.**

Para su primera cita barcelonesa (antes Gijón), Gamelab prometió un tridente de invitados de excepción: Hideo Kojima (*Snatcher*, *Metal Gear Solid*, *Zone of the Enders*), Peter Molyneux (*Populous*, *Theme Park*, *Fable*) y Cliff Bleszinski (*Unreal Tournament*, *Gears of War*, *Bulletstorm*); estos han sido los más perseguidos por los pasillos de la Cúpula de Las Arenas durante los tres días que ha durado el evento. Los más afortunados han podido arrancarle un autógrafo a Kojima o una fotografía a CliffyB; la mayoría ha podido disfrutar de sus ponencias, de entre las cuales la del diseñador jefe de Epic Games ha sido una de las más interesantes. El desarrollador, nacido en Massachusetts y que asegura haber quedado encantado con la ciudad, se preparó un discurso de una hora que recitó de memoria y de carrerilla. "Me he tomado dos expresos antes de venir, así que lo siento mucho por el traductor", confesó entre las risas de los asistentes. CliffyB habló largo y tendido sobre la figura del creador de videojuegos más allá de la programación o la producción, haciendo hincapié en la importancia de empezar a ejercer roles de relaciones públicas e imagen del producto. "Es como en un grupo de rock. Si eres el cantante, tienes que dar la cara. Si haces de relaciones públicas, no olvides mencionar a tu equipo. Mola conocer a gente como Jonathan Blow o "Notch" (Markus Persson), pero nunca he conocido a nadie del equipo de Rockstar Games. Y luego está el marketing, que es la otra mitad de esta labor. Normalmente el editor coge tu producto y se encarga de todo el trabajo... eso no es bueno. Tienes que controlar cómo se va a vender, cómo va a ser la carátula, la tipografía, el arte...". No en vano, CliffyB ha roto con todos los estereotipos que se le atribuyen a un desarrollador de videojuegos: es atractivo, va con su pareja a todas partes y no tiene miedo de aparecer en público como 'el creador de *Gears of War*'. "La gente en Internet me insulta, me llama gilipollas. Me da igual, me lo tomo a broma. Cojo esos insultos y los convierto en leña para mis videojuegos". Su innegable carisma le ha servido para hacer de *Gears of War* más que un juego, una marca, con el sello de calidad inconfundible de su director: CliffyB. "Nunca fui suficientemente friqui para los friquis, ni suficientemente cool para los cool. Supongo que eso me ha servido para poder llevarme bien con todo el mundo".

Colas para entrar

Hasta en dos ocasiones el Auditorio Game se quedó sin sillas para los asistentes y como era de esperar la cita de Molyneux fue una de ellas. Llama la atención cómo uno

feria de videojuegos











se acostumbra a leer en foros y blogs especializados a usuarios de todo tipo despotricar contra el diseñador británico, pero luego nadie se quiere perder su conferencia, que sirvió para despejar algunas dudas sobre el proyecto *Fable: The Journey* (y de paso anunciar un nuevo título secreto de Lionhead del que obviamente no soltó prenda).

"La innovación en los videojuegos" tuvo que llamarse "la inspiración en los videojuegos", pues éste fue el tema sobre el que versó prácticamente toda la charla. "La inspiración aparece en los lugares más insospechados. Para crear *Populous* me inspiré en las piezas de Lego, en la facilidad para construir y deconstruir, en la creación y la destrucción que inspiran estos juguetes. De pequeño estaba obsesionado con las hormigas, con coger una lupa, apuntarla al sol y quemar el hormiguero. Esta pasión me sirvió también para crear *Populous* y muchos de mis títulos", explicaba mientras iba pidiendo a los asistentes que levantasen la mano para ver cuántos habían jugado. "Mi segundo trabajo, *Syndicate*, surgió de un caluroso día en el que me encontraba en un centro comercial parecido a éste. ¿No habéis sentido a veces unas ganas tremendas de coger una pistola y abriros paso entre la multitud?". Así, Molyneux fue repasando sus principales trabajos, primero al frente de Bullfrog Productions y más tarde en Lionhead Studios: *Magic Carpet*, "el juego con más magia que he realizado. Se me ocurrió gracias a una alfombra carísima que compró mi madre y sobre la que me sentaba de pequeño e imaginaba que volaba"; *Theme Park*, "un juego valiente, sólo conseguí convencer a mi equipo de desarrollarlo después de decirles que los visitantes vomitarían al bajar de las montañas rusas. Eso les pareció gracioso"; *Dungeon Keeper*, cuya inspiración vino de la película *Sólo se vive dos veces*: "Cuando James Bond destruye la guarida del villano me dio pena. Tanto tiempo y esfuerzo dedicado a esa guarida y James Bond acaba con ella en un momento. *Dungeon Keeper* trata sobre cómo los villanos en el fondo molan". La idea de las hormigas reapareció en *Black & White*: "Si os fijáis, los hombrecillos se mueven como hormigas por el escenario". Pero lo que realmente sirvió de resorte fue la muerte de su hámster, al que descuidó durante meses debido a la frustración de no conseguir enseñarle ningún truco. "La idea de preocuparse por una criatura que además te da algo a cambio me inspiró para crear *Black & White*". Y por último, *Fable*, donde se dan cita la obra de Oscar Wilde, *El retrato de Dorian Gray* (de la que Molyneux rescata la noción del bien y el mal) y *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*, un título para el Apple II del que tomó prestadas las mecánicas de rol.

"A día de hoy, lo que más me sigue inspirando es la magia, las hormigas, la idea de comunidad y por supuesto mi hijo Lucas. Todo esto se verá en *Fable: The Journey*. Es un cuento, como *Fable*, pero usando Kinect. Lo más importante es que puedes jugar sentado, relajado, como si estuvieses escuchando un cuento". Y concluyó sentenciando que *Fable: The Journey* no es sobre raíles, que ofrecerá más de 100 millas para explorar y que el

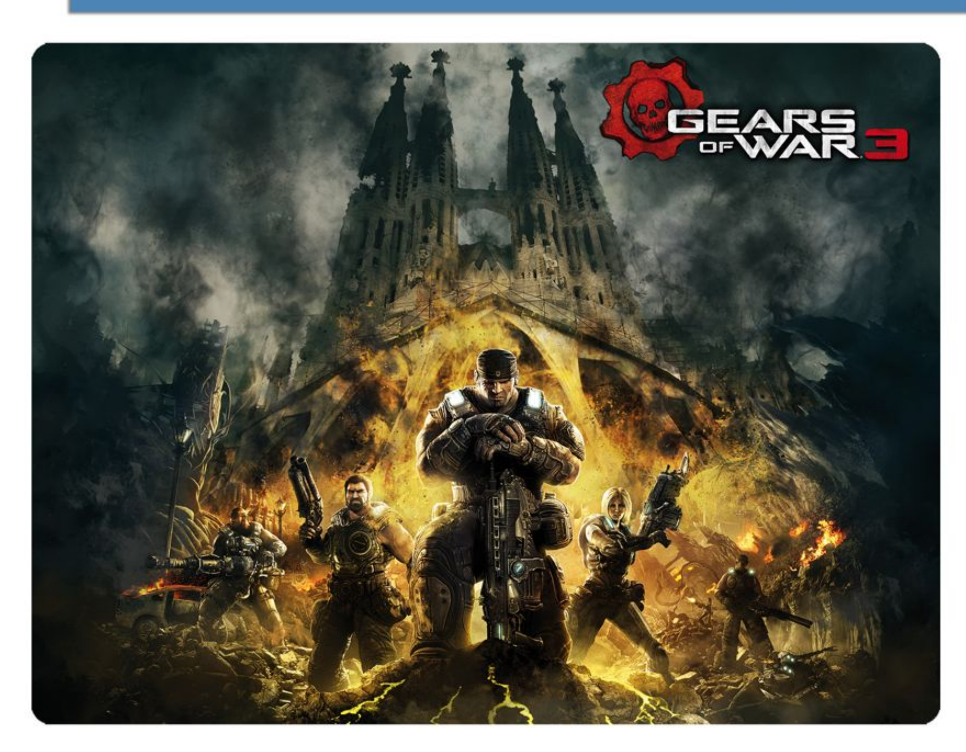
cuidado del caballo será importante, como lo fue el cuidado de las criaturas en *Black & White* o el perro de los primeros *Fable*.

"La IP lo es todo"

Si hay una lección que pudimos aprender en Gamelab (porque recordemos que se trata sobre todo de un evento de desarrolladores para desarrolladores) es la que Daniel Sánchez-Crespo, del estudio barcelonés Novarama, magistralmente dio en su charla "PlayStation Vita y *Reality Fighters*: El futuro del entretenimiento digital": la IP lo es todo. "Cuando uno se hace mayor, al final se da cuenta de que, por muchas modas, por muchas chorradas que os cuenten... que os cuenten me refiero a vosotros... el núcleo de lo que hace avanzar esta industria no varía. Nunca olvidéis, y éste es mi pequeño comentario pedante, que la IP es lo más valioso. Me refiero a la idea de crear una IP, una IP que puedas explotar".

Esta idea, que Sánchez-Crespo acompañó de un emotivo "no olvidéis que en este negocio hacemos que la vida de la gente sea más guay", sonó repetidas veces a lo largo de las tres jornadas, por ejemplo en la conferencia que realizó Fernando Piquer de Bitoon Games o en la propia charla de Cliff Bleszinski: "La IP lo es todo. Hay que buscar IP que trasciendan varias generaciones de personas (puso de ejemplo Spider-Man, Mario y Master Chief, éste último con un signo de interrogación). Cuando llega tu editor, coge tu IP, echa a tu equipo, contrata a un equipo de repuesto, explota tu IP y cuando está gastada la deja y va a por otra. Hay que cortar eso.

"Por muchas modas, por muchas chorradas que os cuenten, el núcleo de lo que hace avanzar esta industria no varía. Nunca olvidéis que la IP es lo más valioso" - Daniel Sánchez-Crespo.



Tienes que ser dueño de tu propia IP". Y CliffyB es de los que se aplican el cuento porque Epic Games es de Microsoft pero la IP de *Gears of War* no.

Sánchez-Crespo tuvo tiempo, por supuesto, para mostrar el próximo proyecto de Novarama, el primer y hasta ahora único estudio de desarrollo de España en ser First Party de un fabricante de hardware: *Reality Fighters*. Este título, un juego de lucha para PS Vita en el que llevan trabajando dos años, saldrá de lanzamiento con la consola y permitirá editar a los luchadores con nuestros rostros o los de gente famosa y cambiarles el aspecto, el estilo de lucha o las armas con las que combatirán, así como crear escenarios tridimensionales de localizaciones reales que fotografiemos. También sugirió algunas ideas novedosas en materia de geolocalización, por ejemplo implantar un sistema de trofeos proponiendo retos que se puedan cumplir en el mundo real: "Decir ¡eh!, estás a un kilómetro de Plaza de Cataluña. Si vas a Plaza de Cataluña hoy, te regalaremos un disfraz o lo que sea. Vas a Plaza de Cataluña, geolocalizamos la Vita y podemos darte contenido específico para el juego".



Daniel Sánchez-Crespo


Trip Hawkins (Digital Chocolate) e Iván Fernández-Lobo (director de Gamelab).

Los nuevos modelos de negocio
Lejos de enseñanzas valiosas sobre el poder de una buena IP, Gamelab versó en su mayoría de charlas sobre los nuevos modelos de negocio: *Free2Play*, juegos para redes sociales, aplicaciones para móviles, juegos para navegador, HTML 5, micropagos, etc. Uno de los que más defendió la tesis de los juegos para navegador fue el ínclito Trip Hawkins, a la sazón fundador de Electronic Arts y de Digital Chocolate. En su charla, "La irrupción de los productos digitales, sociales y móviles", Hawkins abordó primero el flujo de jugadores que han pasado de los juegos en solitario (*Grand Theft Auto*) a los juegos en compañía de amigos (*Guitar Hero*, la propia Wii), así como la migración de los espectadores de televisión a los usuarios de Internet. "Estamos en la era del Ordenador Práctico (*Convenient Computer*) y esta comodidad se halla en el navegador. Acudimos a Internet para socializarnos porque la ciudad nos ha acabado abrumando. Las redes sociales son la plaza mayor del siglo XXI y el paradigma se encuentra en Facebook". Añade sin esconder su entusiasmo que el navegador será el que triunfe por diversas razones: "Por su fácil acceso y su itinerancia (roaming), por su rapidez de descarga, por su uso de la "nube", por su facilidad de promoción... Por todo ello el navegador ha ganado al PC y ganará a las tablets, los smartphones y la televisión. Todo el mundo (Facebook, Google, Amazon) es partidario del navegador, excepto Apple y Nintendo. El HTML 5 mejorará con el tiempo y el *Free2Play* se impondrá". A juicio de Hawkins eso supondrá "la muerte de la distribución y un cambio en el modo de concebir los videojuegos. Conforme la industria se abre a un público más adulto, por lo tanto más ocupado y con menos tiempo libre, ésta tiende a juegos más breves. Hoy en día casi nadie tiene tiempo para dedicarle 100 horas a un RPG".

A propósito de esto, pudimos preguntarle brevemente sobre los modelos por los que apuestan OnLive y Gaikai, a lo que respondió "la primera vez que oí hablar de esto pensé que era bastante estúpido como proyecto. Pero a medida que ha pasado el tiempo me he dado cuenta de que la gente realmente ha empezado a usarlo y está satisfecha. La gente lo que busca en el fondo es la comodidad. Está muy bien jugar con tu PlayStation 3, pero si tienes que irte de viaje, salir a la calle o estar en un hotel dejas de poder disfrutar de tu partida. No puedes llevarte la PlayStation 3 a todas partes. He pensado que sería genial poder seguir jugando si tuvieses una tablet o en el ordenador de un hotel... Además, este tipo de clientes son de los denominados hardcore, con un nivel de exigencia alto. Y estaban en plan "vale, lo acepto con cualquier género, pero de ninguna manera con los FPS". Al final te das cuenta de que también ha ocurrido con los FPS porque la idea de comodidad es lo que la gente prefiere".

Precisamente otro veterano, esta vez de la enseñanza, Richard A. Bartle, argumentó en contra de los juegos sociales actuales, afirmando que "no sólo no son sociales, sino que no son juegos", una crítica muy en la línea del controvertido teórico Ian Bogost. "Si haces un juego, debes al menos contemplar la posibilidad de ganar o perder. Lo que tenemos ahora son juguetes, les falta una verdadera jugabilidad. La clave, por tanto, de por qué triunfan estos juegos está en las recompensas que ofrecen. En eso se asemejan más a las tragaperras que a los videojuegos".

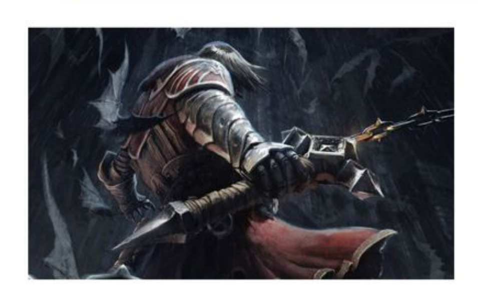
De la teoría a la práctica
Pero no todo en Las Arenas fue teorizar sobre el medio: también hubo espacio para ver y disfrutar de los videojuegos como tales. Enric Álvarez lo supo muy bien y

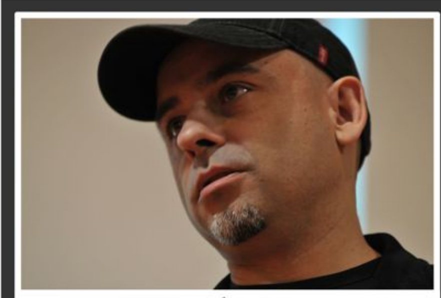
subió al escenario con una presentación valiente y de las que no se ven todos los días: mostró la trastienda de *Castlevania: Lords of Shadow*, todos los detalles de su proceso de desarrollo, material inédito e incluso se atrevió a jugar con una versión debug del juego (que tuvo que dejar porque se quedaba colgada). Bocetos originales, mapas de tramas, diseños iniciales de Gabriel (que antes se llamaba Simon, no llevaba la cabeza tapada y era más "silvestre") y decisiones descartadas, como la idea de implementar una barra de cansancio en el personaje.



Enric no se cortó un pelo a la hora de contar todos los baches que sufrió el equipo de MercurySteam antes de terminar *Castlevania*. "Todo empezó porque no estábamos contentos con el modelo de desarrollo externo de Codemasters. Si no te dejan trabajar, acabas estresado y no aprendes de los errores porque no son tuyos, son de otros. La clave de todo proyecto está en la relación con el *publisher*. Los mecanismos de control de Codemasters afectaron al propio producto [*Clive Barker´s Jericho*]. Sin embargo, cuando Konami nos llamó, no estaba tan interesada en que desarrollásemos un *Castlevania* más. Querían dotar de sangre nueva a una franquicia con 25 años de historia. No nos abrumaron con un montón de documentación. Lo único que pidió Dave [Cox, productor de *Castlevania*] fue una breve muestra de nuestra visión de la saga". Esta muestra también se pudo ver en exclusiva en el Auditorio Game. Enric finalizó dando su visión del trabajo en equipo: "La clave de nuestra compañía es que tiene una estructura jerárquica sencillísima. Apenas hay intermediarios, lo cual no quiere decir que no haya responsables, pero prima el talento y la iniciativa antes que el cargo que ocupas (...). No me interesan las opiniones de los miembros de mi equipo, sino sus ideas. Cuesta mucho más tener ideas que opiniones".

"No me interesan las opiniones de los miembros de mi equipo, sino sus ideas. Cuesta mucho más tener ideas que opiniones" - Enric Álvarez (MercurySteam)





ENRIC ÁLVAREZ (MERCURYSTEAM)

Giant Magazine: Con un desarrollo tan largo [tres años] habréis aprendido muchas lecciones, ¿cuál ha sido la más valiosa?

Enric Álvarez: Yo diría que lo más importante que hemos aprendido es que no basta con hacer algo, ese algo tiene que lucir. Me explicaré: La escenografía es crucial. Es crucial a todos los niveles. Es decir tú puedes... por ejemplo, *SCRAPLAND*, es un juego que si tú lo analizas bien es acojonante. Otro juego parecido es *Grand Theft Auto*. En *GTA* cuando tú la cagas en una misión la tienes que reiniciar. No se puede llegar a matar a una persona crucial en la misión, la reinicias y vuelve a estar ahí. Nosotros quisimos hacer que hubiera continuidad. En *SCRAPLAND* tú puedes joder una misión como te dé la gana, que la misión continúa. No se fastidia nunca, no tienes que hacer nunca esa elipsis "metajuego" de decir "vale, venga, me creo que retrocedo y lo paso por alto porque el juego mola". No; en *SCRAPLAND* nos esforzamos

en hacer que hubiera una continuidad. Incluso metimos herramientas narrativas que garantizaran esa continuidad. A la vez que esas herramientas y de cómo interactuaba la narrativa con las mecánicas montamos algo que pensamos que iba a ser apreciado por la gente. ¿Y qué pasó? Que no lo fue. ¿Por qué? Porque no lo enseñamos. Porque todas las opciones del juego en cuanto a libertad de acción estaban al mismo nivel. Es decir, una cosa es lo que se ve en la pantalla y otra cosa es en lo que se fija el jugador. Muchos desarrolladores cometemos o cometimos en aquella época el error de pensar que, como está ahí, ya está bien. Por lo tanto, lección que hemos aprendido: los que habéis jugado a *Lords of Shadow* lo habréis visto. Está todo en la cara todo el rato. La cámara hace un trabajo estupendo de enseñarte las cosas, de destacarlas. Ésa es la lección que hemos aprendido: llamar la atención del jugador de ciertas cosas para que no se fije en las otras que no son importantes.

G. M.: Con la popularización de las tecnologías de MotionCap, ¿crees que en el futuro será habitual ver a directores de cine realizando videojuegos?

E. A.: No. Porque es más difícil de lo que ellos creen y son dos medios muy distintos. Aunque compartimos mucho nos separa mucho más. Yo creo que puede haber experiencias puntuales, de gente como Guillermo [del Toro], pero no creo que se convierta en una moda. Es bastante más complicado hacer un videojuego que una película, sinceramente.

Mimando a *Castlevania*

La noche del jueves fuimos invitados a la Sala Arteria Paral·lel para asistir a la entrega de los IV Premios Nacionales Gamelab a la Industria del Videojuego, una gala que José Corbacho vistió de risas desde el segundo en que entró cantando *Soy minero* de Antonio Molina. Bravo por Corbacho, que con su habitual tono satírico supo combinar un tono formal en momentos de máxima expectación, como la entrega del Premio Leyenda Gamelab 2011 a Peter Molyneux, el Premio Homenaje a James Armstrong o el ovacionadísimo Premio de Honor de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas a Hideo Kojima, con sus clásicas "puyitas" de las que no escapó nadie: ni "Gonzo" Suárez, ni Enric Álvarez, ni Álex de la Iglesia, ni la Ministra de Cultura Ángeles González-Sinde. Ésta última, por cierto, abucheada por el público por no molestarse en asistir a la ceremonia.

Al final todo quedó en familia y el ambiente fue propicio para que *Castlevania: Lords of Shadow* arrasase, llevándose premios en todas las categorías a las que estaba nominado. Tan sólo hubo cuatro excepciones en toda la noche: *Battlefield Bad Company 2* como Mejor Juego para dispositivos portátiles, *The Fancy Pants Adventures* como Mejor Juego Indie, *Invizimals: Shadow Zone* como Mejor Juego para consolas portátiles y *Basket Dudes* en la categoría de Mejor Juego de PC online, además del Premio Especial del Público que recayó en *Millionaire City* de Digital Chocolate. Entre bromas y aplausos, los galardonados fueron recogiendo su Pulga y dedicando


Hideo Kojima firmando una camiseta de *Metal Gear*

unos discretos agradecimientos a sus compañeros de trabajo. Para acabar, Iván Fernández-Lobo, director de Gamelab y Presidente de la Academia, dejó caer la gran noticia: se creará a partir de este año un Salón de la Fama con las obras cumbre de la historia de los videojuegos plasmadas en una serie de representaciones artísticas, cuya primera pieza será la saga *The Legend of Zelda*, representada por un lienzo del pintor asturiano Juan Falcón.



"Cuando inicias un proyecto piensas continuamente en el final del trayecto y te olvidas de que lo importante es la travesía" - Fernando Piquer (Bitoon Games)

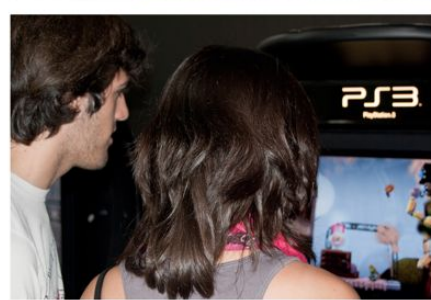


r Solid.

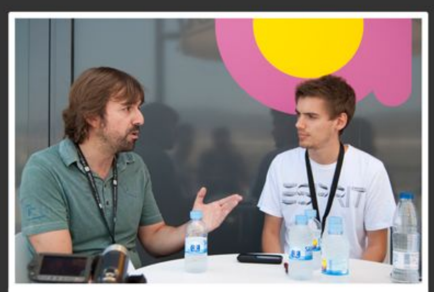
Tiempo para mejorar

Tres días de intensa actividad fruto de un año entero de dedicación y gestión. El resultado sin duda ha elevado a Gamelab a un estatus que lo aproxima un poco más a aquella famosa aspiración de superar a la Gamescom de Colonia. El camino, de eso no hay duda, es el correcto, a pesar de que aún queden muchas cosas por mejorar: para el visitante medio, que no es desarrollador, sino jugador, Gamelab carece de la oferta necesaria para mantenerle entretenido todo el día. Escasos stands y a su vez estos con escasa presencia de material exclusivo, falta de novedades, ausencia de tiendas, merchandising, concursos, falta de espacio para descansar o conectarse a Internet (sólo la prensa tenía acceso a una sala con estos servicios), son detalles que la organización debería tener en cuenta para futuras ediciones. A su vez, el ciclo de conferencias, pese a contar con invitados de excepción, no pudo salvarse de las cancelaciones de última hora (American McGee, uno de los principales atractivos de la feria, anuló su visita poco antes de arrancar) y algunas de ellas se acababan repitiendo en los temas que trataban -muchas estaban centradas en el uso de las redes sociales y los juegos gratuitos, sin tener en cuenta muchos otros aspectos interesantes del desarrollo de un videojuego, por ejemplo talleres sobre guión, storyboard, composición musical, realización, doblaje, etc-. Afortunadamente, todo apunta a que Barcelona tendrá Gamelab para rato y ésta a su vez tiempo para corregir sus errores.









FERNANDO PIQUER (BITOON GAMES)

Giant Magazine: Iniciaste tu carrera profesional nada menos que en Teknoland, una de las empresas españolas pioneras en Internet. ¿Qué recuerdos guardas de aquella época? ¿Cómo ha cambiado el negocio de las punto com desde el estallido de la burbuja?

Fernando Piquer: Sí, llevaba ya un par de años haciendo promoción en temas más clásicos de banca y rollos de estos. Yo estuve tres años en Teknoland antes del estallido de la burbuja de las punto com y era algo bastante emocionante el tema de Internet. Recuerdo aquellos módems de 56K, con líneas que teníamos de 1Mb... Me parecía que era la bomba. Muchas veces la cabeza iba más rápido que la tecnología. Recuerdo que emitíamos conciertos en directo a través de la página de Teknoland, que no funcionaban. Nos inventamos una radio que tampoco funcionaba bien, Radio Teknoland. Pero era bastante emocionante, porque era un sitio para hacer cosas que nunca se habían visto

antes. Y luego el estallido de la burbuja llegó por las ansias de querer hacer grandes negocios muy rápidamente y provocó el estallido, que en su momento vino muy mal, pero creo que con el tiempo ha venido bien porque los negocios en Internet se hacen un poco más con cabeza y hay un poco más de "¡oye!, hay que explicar exactamente cómo se quiere hacer esto". Y especialmente el videojuego creo que está muy beneficiado en ese sentido; de los modelos de negocio claros que existen en Internet, uno de ellos es claramente la industria del videojuego.

G. M.: ¿De qué manera tu afición por los videojuegos te ha servido en los proyectos en que has trabajado, que estaban más orientados a campañas de marketing?

F. P.: De hecho en Teknoland no teníamos ni área de videojuegos, hacíamos más temas de web. Pero teníamos ahí un pequeño grupo de irreductibles que sacábamos tiempo para hacer juegos. Los primeros juegos de Internet que hicimos los hicimos allí. Hicimos un mus online y todo. Al final siempre tienes la vocación de hacer videojuegos. Yo, de hecho, siempre he querido hacer videojuegos, pero por motivos profesionales me fui metiendo en temas de Internet, de programación web, de bases de datos, que con el tiempo me han venido genial por el tipo de producto que hacemos, pero en aquella época nos quedamos con las ganas.

G. M.: ¿Hay alguna mecánica de un juego que te inspirase en una de estas campañas?



F. P.: Es muy difícil inventar de cero. Yo creo que al final siempre te inspiras en cosas. En los juegos de Betybyte, que fueron los primeros online... yo jugaba en su momento a *Ultima Online*, que era de los primeros MMORPG que había, y claro, muchas mecánicas las coges. En el fondo era una gymkana, pero con mecánicas de juego de SEUR que las llamo yo, de "ve a tal sitio, coge tal, llévalo a tal sitio". Y digo "esto es divertido, mola y hay gente a la que le gusta", así que al final coges las mecánicas y tratas de llevarlas a otro nivel y darles acceso a nuevos usuarios.

G. M.: En Zinkia tuviste la oportunidad de trabajar en *PlayChapas*, *Wireless West* y el videojuego basado en la marca *Shuriken School*, entre otros trabajos. ¿Consideras que fue tu momento de mayor aprendizaje?

F. P.: Sí, porque además es una compañía que fundamos David Cantolla, que es mi socio en Bitoon, y yo, y la creamos para hacer, para explorar cosas. *Pocoyó*



fue resultado de la cabeza de David. Cuando me dijo de montar Zinkia me dijo "quiero que me acompañes porque quiero crear dibujos animados y videojuegos". Era un sitio muy abierto a probar cosas. Algunas de las que hicimos no tuvieron la salida que veíamos que podrían haber tenido, porque creo que nos adelantamos en el tiempo. *Wireless West* era un *massive multiplayer* para móviles con un concepto brutal. Yo creo que funcionaría muy bien con Android y con iPhone, pero aquél era un momento en el que la tarifa

plana de datos no existía. No es porque lo hiciésemos nosotros, pero creo que el juego estaba muy bien. El problema es que te costaba más caro jugar a *Wireless West* que a *World of Warcraft* (risas).

G. M.: Entonces fue David quien te impulsó a crear esa empresa, a empezar de cero.

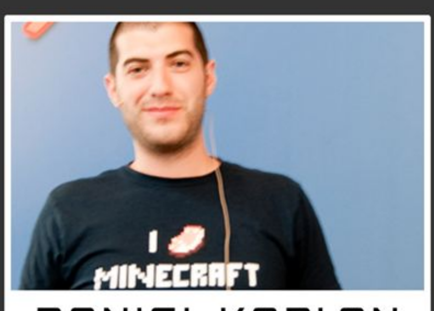
F. P.: Sí, David es un loco creador de cosas. Es amigo mío desde Teknoland. Yo entré en Teknoland porque conocía a David. De Teknoland yo fui a Betybyte, David estuvo preparando su próximo proyecto y en su momento me dijo "me molaría que vinieses conmigo a Zinkia". Y de Zinkia yo salí el primero y ya cuando salió David le conté el tema de Bitoon y desde entonces estamos juntos. David es un tío al que le encanta crear cosas y yo, de alguna manera, al tener también esa vocación, me dejo arrastrar mucho por él porque es un emprendedor de cosas bonitas. Es un crack: somos amigos, somos socios, somos compañeros de trabajo...

G. M.: Tendría que estar aquí.

F. P.: Está, está por aquí. Lo que pasa es que le da mucho corte, odia hablar en público. No es capaz de hablar en público. En la charla de antes, cuando hablamos del crecimiento "en huevo frito", él lo cuenta y me encanta cómo lo hace. Algún día le voy a quitar el miedo a hablar y que lo contemos juntos. Te das cuenta de que trata conceptos que molan mucho.

G. M.: Ayer en la charla de Daniel Sánchez-Crespo, comentó algo que tú hoy has reafirmado, que es el valor de la IP por encima de todo, la importancia de no desprenderse de ella. ¿En Bitoon estaríais dispuestos en algún momento a desarrollar IP de otros? ¿Cine, literatura?

F. P.: Nosotros exploramos todo tipo de posibilidades. Como filosofía, Bitoon no hace nada de lo que no tenga parte del *background*. Si por ejemplo llega una IP de cine y hacemos un juego online, obviamente la IP de cine no nos pertenece pero sí que buscamos tener una participación en la propiedad del juego online. Eso sería posible. Hacer cosas de encargo puras y duras, no hacemos. Hacemos muy poquitas cosas que no tengan que ver con videojuegos. Hay gente que lo hace y lo hace muy bien, nosotros creemos que no lo hacemos tan bien, osea que nos cuesta encontrar el siguiente cliente o el siguiente proyecto. Creemos que para construir una compañía grande y que tenga valor la propiedad debe permanecer dentro. Antes me decía gente que si íbamos a hacer cosas para iPhone y para iPad y yo les contestaba que en un futuro, pero que no será un port del juego. Como tenemos la propiedad intelectual con un universo, haremos juegos específicos para esas plataformas.



DANIEL KAPLAN
(MOJANG)

Giant Magazine: Fuiste la primera persona que entró a formar parte de Mojang, ¿cómo se produjo tu ingreso en la empresa y por qué decidiste dejar Ludosity?

Daniel Kaplan: Markus y yo nos conocimos en junio o julio de 2009, en una feria que se llama Indie Game Jam y hablamos brevemente pero hubo bastante conexión desde el principio. Yo llevaba ya como dos años y medio en la empresa en la que estaba trabajando, entonces pensé que era el momento de hacer un cambio. En su blog pedía a alguien que le ayudase en materia de apoyo de clientes, yo pedí el trabajo, lo conseguí y ahora mismo hay una conexión muy buena entre nosotros.

G. M.: Precisamente quería preguntarte por cómo es trabajar con Markus, ¿cómo definirías vuestra relación?

D. K.: Es fantástico trabajar con él, es muy fácil, es una persona muy trabajadora. Es dedicado, se implica mucho en el proyecto. De hecho, llega al trabajo a la misma hora que todos los demás.

G. M.: Has hablado en tu charla sobre MinecraftCon 2011, ¿puedes contarnos algún detalle al respecto?

D. K.: Todavía estamos trabajando en ello y no sabemos aún lo que se va a hacer, lo que no se va a hacer... a finales de noviembre en Las Vegas es cuando lo lanzaremos. Hablaremos de los pros, de qué hacemos en comunicación y... bueno, pues al final ya irá avanzan-

do poco a poco.

G. M.: Hace unos meses comentaste la posibilidad de publicar títulos de desarrolladores independientes. Dijiste "lo más difícil para nosotros ahora mismo es decir 'no' a todas las ofertas que tenemos. Debemos esperar y descubrir qué es lo mejor para nosotros". ¿Lo habéis descubierto ya?

D. K.: Estamos trabajando en ello y ya tenemos una decisión al menos, pero todavía no hemos hecho el anuncio.

G. M.: ¿Es confidencial?

D. K.: Es muy confidencial (risas).

G. M.: Cuéntame algo sobre *Scrolls*, ¿cómo surgió la idea de desarrollar un juego de cartas?

D. K.: Es algo que está empezando, así que yo tampoco sé mucho sobre eso. La persona responsable de *Scrolls* es Jakob, que es quien lo está desarrollando y fue él quien tuvo la idea de hacer este juego de cartas coleccionables, parecido a un juego de cartas, y aunque llevan ya como tres años con ello, aún está empezando. Desconozco más detalles.

G. M.: Una de tus máximas ilusiones era trabajar en Nintendo...

D. K.: ... y lo sigue siendo.

G. M.: Que no se entere Markus.

D. K.: No pasa nada, todo el mundo lo sabe (risas).

G. M.: ¿Qué opinas de Wii U, la nueva consola de Nintendo?

D. K.: Todavía no la he probado, pero estoy deseando hacerlo. Siempre me gusta probar nuevas consolas y con Wii U igual.



SIOBHAN REDDY (MEDIA MOLECULE)

Giant Magazine: Cada vez hay más mujeres ocupando cargos importantes en la industria del videojuego, ¿qué ha cambiado en los últimos años para que se dé esta incursión del sector femenino?

Siobhan Reddy: Pues sí, es verdad que hay cada vez más mujeres en el sector, pero no es que salgan de la nada. Ellas siempre han estado ahí, detrás del escenario. Ocurre por ejemplo en Guildford, donde los tres estudios que hay tienen mujeres.

El motivo por el que yo estoy aquí, ganando protagonismo, no es porque me encante; lo mío es estar detrás haciendo juegos sin salir a dar la cara a los medios. Estoy para animar a las mujeres. Creo que cada vez va a haber más mujeres en la industria porque cada vez juegan más a videojuegos y entonces pensarán "¡ah!, pues yo también puedo hacer esto".

G. M.: ¿De qué manera la experiencia de *LittleBigPlanet 2* mejorará con PlayStation Move?

S. R.: Va a ser una experiencia fascinante. Siempre nos había interesado mucho el tema de Move. Nuestro equipo llevaba ya seis meses hasta que finalmente pudimos hacer la colaboración. Move tiene mucho más contenido, además le hemos incorporado características nuevas y diferentes añadidos. Ya conoces la compatibilidad entre Move y *LittleBigPlanet*, pero lo que nos entusiasma es ver cómo recibe la comunidad el añadido. Cuando la comunidad lo reciba habrá como un millón de Move más.

G. M.: ¿Qué tiene más mérito, el trabajo de Media Molecule desarrollando las herramientas de *LittleBigPlanet* o los jugadores imaginando con ellas?

S. R.: (Risas) La verdad es que es difícil de decir, creo que debe haber un poco de cada cosa, porque nosotros creamos las herramientas, luego se las damos a la comunidad y hacen cosas que nunca pensamos que fuesen posibles, que nunca nos hubiéramos imaginado. Es un 50%, ambos se influencian el uno al otro. Pero al final es en la comunidad pervive esta mezcla.

G. M.: ¿Es posible mejorar *LittleBigPlanet 2*?

S. R.: Bueno... ¿qué haríais vosotros? Definitivamente habrá mejoras, pero cuáles la verdad es que todavía no lo puedo decir. También estamos trabajando en cosas nuevas aparte de *LBP*.

MAGIC The Gathering
DUELS OF THE PLANESWALKERS 2012

Decks a medio gas



Bajo este eterno título al que muchos llaman simplemente el "*Magic Online*" de Xbox, se esconde un inclasificable juego que se mueve a caballo entre las opciones más o menos "pros" de PC. De hecho, muchos consideran a *Duels of the Planeswalkers 2012* la opción intermedia entre el gratuito y tosco *Magic Workstation* y el auténtico y lujoso (al menos por el precio de las cartas) *Magic Online*.

Duels of the Planeswalkers 2012 podría definirse como el mejor método que existe para que un novato agarre (virtualmente) su primera baraja y conozca los trucos, mecánicas y demás pormenores de una partida real. El problema aparece cuando a un experto le apetece sentarse en el sofá y disfrutar de su juego con un pad y comprueba que su precio se queda algo corto.

Duels of the Planeswalkers 2012 contiene respecto a su versión de 2009 tres modos historia, llamados Campaña, Archenemy y Venganza. En el primero te enfrentas a diez Planeswalkers, personajes únicos y míticos extraídos del nuevo tipo de carta que ya lanzara Magic al mercado hace unos años, con los que irás desbloqueando mazos de diversas combinaciones y monocolores hasta conseguir diez distintos. Venganza viene a ser el mismo pero con los rivales más enfadados, cuyos mazos parecen vitaminados con nuevos y poderosos cartones (y encima se recochinean de ti sacándolos *foil*); por último, Archenemy, donde tres jugadores -humanos o no- deben enfrentarse a un solo Planeswalker armado hasta los dientes con el doble de vida de lo habitual y cartas especiales llamadas Planes, que adulteran la partida a su favor. Sobra decir que nos hubiera encantado optar a manejar el papel de dicho archienemigo y no quedarnos sólo en el rol del oponente, opción no incluida.

En el apartado online optamos a partidas de "dos cabezas" (*2vs2* junto a un compañero o IA), partidas de un solo jugador y al propio Archenemy (pero como ya citamos, sin optar a ocupar el papel del villano). Todo cambiando entre las opciones de partida igualada o partida rápida, donde el juego calibrará, o no, nuestros mazos en busca de un oponente a medida de la baraja.

Los novatos aprenderán Magic casi con bota campera a base de paneles de ayuda, carteles luminosos, mensajes y demás tutoriales e "interrupciones" hasta que se vea con el valor suficiente para desactivarlas y enfrentarse a una partida a pelo. Los expertos, en cambio, sufrirán las limitaciones de la customización de la baraja, ya que el título sólo cuenta con 350 cartas de la colección básica (una mezcla de Magic 2011 y la próxima 2012) y diez mazos preconstruidos cuya única opción de mejora es el desbloqueo de dieciséis cartones más poderosos que poder intercambiar por la "morralla" de inicio.

Técnicamente resulta parco a los ojos. Si bien la mesa de juego agrada a la vista por su diseño, así como el movimiento de las cartas al salir a mesa, girarse o hacer zoom, los efectos se reducen a arañazos, bolas de fuego y un humo negro tóxico que se expande por el tapete con hechizos más poderosos. Para atesorar sólo una millonésima parte de las cartas que existen, podrían haber trabajado animaciones en 3D de las criaturas y efectos para dotar de más atractivo a las partidas. El título queda pues reservado al novato y al experimentado sin exigencias, y realmente corto para el pro de *Magic Online*. A pesar de todo, ya existe la opción de participar en los torneos oficiales del FNM (Friday Night Magic) a través de este título de Xbox Live, PSN y Steam. **JOSÉ A. RAMÍREZ.**

TÍTULO: DUELS OF THE PLANESWALKERS 2012 | DESARROLLADOR: STAINLESS GAMES | DISTRIBUIDOR: HASBRO INTERACTIVE | PLATAFORMAS: XBOX 360, PLAYSTATION 3, PC | PRECIO: 8,99 € | LANZAMIENTO: 15 DE JUNIO



Cuando éramos jóvenes

Una broma recurrente dentro del equipo de 3D Realms era evitar que Broussard, uno de los creadores del *Duke* original, viese cualquier videojuego nuevo, ya que significaría tener que incluir partes del mismo en el desarrollo de *Duke Nukem Forever*. Exageración o no, lo cierto es que ha habido muy pocos casos en la industria de autores tan volcados en el desarrollo de una obra, hasta el punto de sacrificar entre 20 y 30 millones de dólares de su propio bolsillo para luego cancelar el proyecto por falta de liquidez. Pero lo que como compromiso empieza acaba convirtiéndose en una especie de vasallaje del autor respecto a su obra, una cadena perpetua que sólo puede tener dos finales posibles: el de *Duke Nukem Forever* no ha sido precisamente el más feliz de todos.

Es curioso cómo el personaje de Duke Nukem no ha querido reinventarse en lo esencial quince años después de su primera aventura en 3D (2.5 en realidad). Continúa con la misma camiseta y los mismos tejanos que tan bien le caracterizaron en los 90, y en lo psicológico su evolución es equiparable a la de Torrente a lo largo de sus cuatro películas. Quizá sea porque, en el fondo, es un personaje tipo: el machista, mujeriego, malhablado y grosero. Un antihéroe clásico, un collage de diversos iconos del cine de acción de los 80 y 90; como tal no es de extrañar que logre simpatizar con un importante número de jugadores y en ese sentido *Duke Nukem Forever* cumple con las expectativas, pero tampoco se atreve a ir más allá, arriesgándose a que los gags de eructos y tetas, que por su descaro y explícita representación gozaron de éxito en su época, hoy tengan ciertamente poca gracia.

Hay algo que llama la atención en *DNF*: su aire inocentemente retro. Le sienta bien. Diría mucho en favor de los desarrolladores que hubiesen buscado un pobre aspecto visual para dar más sentido y personalidad a la obra, pero mucho me temo que, dado el historial de Broussard cambiando licencias de motores gráficos cada dos por tres para igualar a los de la compe-

tencia, esto haya sido un desastre más que añadir a la lista. Lista que empieza en lo visual pero no es ahí donde acaba. Sigue en lo jugable, donde las interminables pantallas de carga que aparecen cada vez que Duke muere consiguen minar los ánimos del más optimista. O en la limitada variedad de enemigos, cuyas estrategias de combate no son mucho más numerosas. O en unos *final bosses* que siguen estancados en tácticas de las recreativas de los años 80, con puntos débiles visibles hasta para un ciego y unos patrones de movimiento que imprimen un ritmo cargante y tedioso al combate.



Por el contrario, una de las cosas más interesantes de *DNF* es la asombrosa facilidad con que pone al jugador en situaciones de lo más dispares, saltando de un género a otro con comodidad y confiando en nuestra habilidad y capacidad de reacción para adaptarnos a cualquier mecánica de juego, ya sea la de uno de carreras, un matamarcianos o un plataformas entre utensilios de cocina. En este sentido, el juego es imprevisible y quizá sea la principal razón por la que, en el fondo, consiga mantenernos enganchados por mucho tiempo, haciéndonos olvidar -al menos en parte- los aspectos menos acertados del mismo. Es interesante recalcar que, a la hora de entretener, *DNF* no es para nada un mal producto, que pese a su escasa originalidad como FPS contiene momentos de lucidez gracias al innegable talento del equipo de Gearbox.



Lamentablemente, estos momentos intensos son escasos en comparación con las horas que pasaremos deambulando por una historia que pierde el interés poco después de arrancar. Rodeados de personajes secundarios de los que no recuerdo el nombre de ni uno, nuestra aventura en la piel de Duke pronto se convierte en una excusa para disparar a todo lo que se mueve. El guión es prácticamente inexistente, y en ningún momento conseguirá despertar el menor interés en un jugador que optará por distraerse con las máquinas de pinball y el secador de manos del aseo, conflictos infinitamente más emocionantes. El modo online trata de rescatar esos duelos a muerte por equipos épicos de la era de *Quake III: Arena* y *Unreal Tournament*, con saltos y filigranas y mucho misil ocupando la pantalla, y en parte lo consigue -añadiendo además un toque de customización pudiendo cambiar el aspecto de nuestro Duke-, pero no consigue salvar los muebles de la experiencia del juego en conjunto.





Contaba Randy Pitchford en una entrevista el año pasado hasta qué punto George Broussard estaba loco por acabar *Duke Nukem Forever* y complacer a los fans. Llegado el punto en que había que tomar una decisión, Randy recuerda que decidió que era mejor quemarlo todo en una hoguera antes que sacar una mala versión del juego. Una pena que al final su esfuerzo no se haya visto recompensado todo lo que debiera. **CARLOS RAMÍREZ.**

TÍTULO: DUKE NUKEM FOREVER | DESARROLLADOR: 3D REALMS, GEARBOX | DISTRIBUIDOR: 2K GAMES | PLATAFORMAS: PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC | PRECIO: 54,95 € | LANZAMIENTO: 10 DE JUNIO



Koomic: Primera tienda de cómic digital en español con fuerte presencia de autores nacionales. App joven, ambiciosa y en constante actualización.





Fancy: Catálogo virtual de las últimas tendencias divididas en categorías. Un muestrario de lujo con los caprichos y gadgets que todos queremos.





Inception: App basada en la película. Conecta tus cascos y fabricará con imagen y gráficos un sueño visual mezclando tu música con el sonido ambiente.





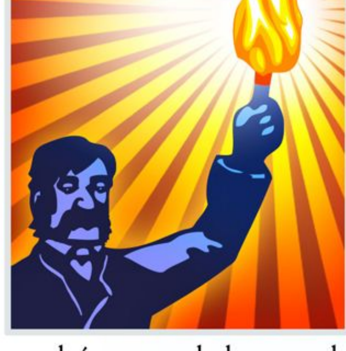
Worms 2: Armageddon: Se echa en falta la movilidad del ratón y la resolución para Retina Display. Por todo lo demás, sin pegas. Precio: 3,99 €.





100 cameras in 1: Cien efectos fotográficos integrados con Instagram. Lástima por la falta de español. App perfecta por su precio: 0,79 euros.





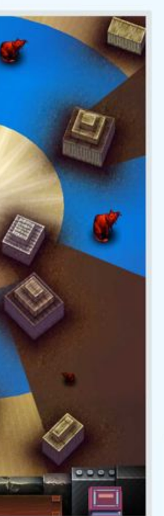
TÍTULO: HELSING'S FIRE | TAMAÑO: 22.2 MB | IDIOMAS: INGLÉS Y JAPONÉS | DESARROLLADOR: CLICKGAMER TECHNOLOGIES LTD. | PRECIO: 0,79 €

Mezcla la historia del cazador de vampiros Van Helsing en un entorno gráfico mitad LEGO y mitad cartel de circo y tendrás en tus dedos uno de los juegos más originales y a la vez olvidados de la iTunes Store. ***Helsing's Fire*** se desarrolla a base de niveles y misiones (al estilo *Andry Birds*) que aumentan en dificultad a lo largo del recorrido que sus dos -testimoniales pero graciosos- protagonistas deben finalizar en el interior del castillo de Drácula, para darle caza en un angustioso combate final. La mecánica es sencilla: en cada nivel dispones de un determinado número de pociones anticriaturas que debes combinar con el uso de la antorcha. Con una perspectiva isométrica, localizas a los monstruos del nivel escondidos en las sombras, y con el fuego los iluminas para acto seguido rociarlos con la pócima.



El juego se torna brutalmente adictivo y sesudo al obligarte a jugar con la colocación del fuego para que la combinación de luz y sombra te permita alcanzar de un solo golpe a todos los enemigos. Así, conforme avances, te encontrarás con obstáculos aún mayores como damiselas en apuros a las que no podras rozar o murciélagos que cambian de sitio cuando les golpeas.

El entorno visual, la pieza musical y los tiempos de carga resultan más que soportables e incluso agradables. El juego dispone de un buen puñado de misiones y un *final boss* en cada zona del castillo, que siempre permanecerá cubierta a tus ojos por la densa niebla del conde Drácula.





TÍTULO: GALAGA 30th COLLECTION | TAMAÑO: 135 MB | IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS, JAPONÉS... | DESARROLLADOR: NAMCO NETWORKS AMERICA | PRECIO: GRATUITO

Si eres jugador de la generación de los 80, conocerás *Galaga* casi obligatoriamente. Desarrollado en 1981 por Namco en sustitución del *Galaxian*, este matamarcianos lleva tres décadas apareciendo en prácticamente todos los sistemas que han poblado nuestros hogares. *Galaga* cuenta con versiones en la galería Nintendo (Famicom, Game Boy, Nintendo 64 y GameCube) y en las grandes de Sony y Microsoft (aunque siempre como pieza de museo en recopilatorios clásicos y juegos del bazar Xbox Live Arcade).

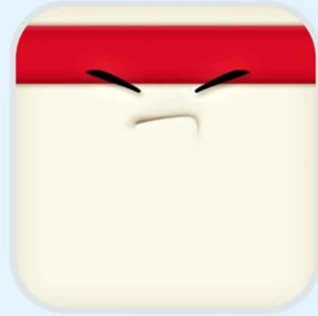
Llega el turno para iOS en su versión de iPhone, iTouch e iPad con 135 Mb que reúnen las cuatro versiones, de las cuales solo *Galaxian* es gratuita, debiendo pasar por caja para desbloquear las restantes (*Galaplus*, *Galaga '88* y *Galaga*, de la que ya existe una aplicación aparte y anterior en la iTunes Store).



Uno de los puntos fuertes del título es el trabajo de Namco para facilitar al jugador el control de la nave. Previa a la campaña, te ofrecen la posibilidad de elegir entre tres opciones de manejo: una donde el disparo se efectúa pulsando en pantalla, otra con flechas de dirección y botón de fuego en la zona inferior y una última que emula directamente los controles de una recreativa (palanca incluida).

Gráficamente ofrece lo que el sabor añejo dispone. Vista 2D con naves que parecen fabricadas con recortes de revista y música y efectos de sonido mitad politono, mitad MIDI, pero ¿a quién le importa? *Galaxian* sólo contempla el modo campaña, aunque dispone de logros y la posibilidad de publicar tus puntuaciones y clasificaciones en la general. El resto de títulos ofrecen más al jugador, como la posibilidad de "tunear" la nave gracias a las recompensas o los modos Supervivencia y Contrarreloj compatibles con Game Center.





TÍTULO: TO-FU: THE TRIALS OF CHI | TAMAÑO: 10.5 MB | IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS, JAPONÉS... | DESARROLLADOR: HOTGEN LIMITED | PRECIO: 0,79 €

To-Fu es uno de esos juegos enmarcados en la gama preciosista de iOS, donde prácticamente todos sus elementos resultan agradables a la vista y al tacto. Su interfaz, su música, sus efectos de sonido y su mecánica conforman un juego sencillo, largo, pero algo parco en sus opciones.

To-Fu: The Trials of Chi no es un juego rejugable (pocos en iOS lo son) y el verdadero reto supone finalizar todas sus fases cumpliendo los tres objetivos que plantea: conseguir todo el chi posible, romper la galleta de la suerte y hacerlo en el número de movimientos indicado.
To-Fu como personaje representa lo que su propio nombre indica: un pedazo de tofu con cinta ninja que decide iniciar el camino del chi y para ello deberá completar los desafíos con una gran dosis de paciencia y puntería del jugador.



To-Fu se pega y se estira como aquellos blandiblú que vendían en cubos pegajosos de basura y simplemente con el índice tienes que hacerlo saltar entre las paredes y plataformas, esquivando trampas que, de rozarlas, acabarán con tu personaje.

Adictivo, lo es; largo, también, y por 0,79 € pasa a formar parte de esa pequeña colección de indispensables por su calidad/precio.

Tarifa: la mirada doble

Al final de la ciudad de Tarifa está la Punta de las Palomas, una pequeña isla que está unida por un espigón a la última punta del continente europeo. Desde allí, en pleno Estrecho de Gibraltar, la mirada se vuelve sobre Europa y sobre África. El Festival de Cine de Tarifa responde a esta vocación, porque en palabras de su directora, Mane Cisneros Manrique, "en Tarifa, África nos ha enseñado a sumar y no a restar con su cine". Egipto y Marruecos han sido las grandes triunfadoras de esta octava edición, en la que las actividades programadas han trascendido las salas de proyecciones. TEXTO Y FOTOGRAFÍA:

MANUEL BROULLÓN.

A la llegada a Tarifa, en la Alameda de esta localidad, junto al castillo y el puerto, música de timbales reciben a los cinéfilos que llegan hasta el extremo sur (o norte, depende de la procedencia) de un continente para asistir a este encuentro de miradas. No es de extrañar, pues todas las mañanas el Festival ofrece como actividad paralela un taller de música africana con timbales. Es abierto y participativo: simplemente hay que sentarse en una silla de plástico, buscar la mejor sombra bajo un árbol y coger un timbal entre las manos. Quienes tienen menos sentido del ritmo pueden por el contrario optar por las actividades paralelas que organiza el festival: conferencias y mesas redondas sobre industria y estudios africanos, además de la interesante exposición fotográfica que pudo visitarse tanto en los grandes paneles instalados en el paseo de la Alameda y en la Galería Silos. Y en horario de tarde, en tres sesiones repartidas entre el Teatro Alameda y las salas de proyecciones más modestas y más o menos afortunadas situadas en varios puntos del centro de la localidad (la biblioteca La Ranita o Santa María). En esta oscuridad improvisada en una localidad desprovista de salas de cine, encuentran un lugar películas de los dos continentes, a menudo producciones precarias y técnicamente modestas, pero no por ello de menor calidad artística, pues para hacer cine sólo hace falta una cámara y una mirada con un punto de vista claro. Así se entiende en Tarifa un cine como fenómeno único más allá de cinematografías, pues son, para los organizadores, "miradas diversas de los mismos fenómenos". En este caso, del mismo fenómeno: el cine.

A ambos lados del Estrecho los hombres y mujeres ríen y lloran, sangran si se cortan, se enamoran y se desencantan por igual. Con distintas sensibilidades, el Festival de Cine Africano de Tarifa (FCAT) intenta dar cuenta de esta realidad. Es cierto que al pensar en un Festival de Cine Africano abundan las películas de tipo documental, documentales etnográficos más o menos acertados basados en la experiencia de observación directa del hacer y del decir de un personaje, en una forma discursiva en la que la palabra y el testimonio pasan al primer plano. También películas que, firmadas por cineastas de ambos lados del Mediterráneo, recogen la tradición narrativa para hacerla creativa.

Éste es el caso, por ejemplo, de *Dolce Vita Africana*, documental de Cosima Spender que establece un paralelismo entre la película *felliniana* y los recuerdos del protagonista del documental, el fotógrafo decano Malick Sidibé, que recuerda con sus amigos cómo en torno a 1968 se produce en Mali, su país, una auténtica revolución cultural y sexual sin precedentes en África. Y él, como fotógrafo, fue el gran reportero gráfico de todos los clubes de baile más famosos del país. Una mirada a través de la fotografía, a través del recuerdo.


8
Festival
fricano
e Tarifa

Pero si por algo es valioso este festival es porque nos trae a esta orilla del Estrecho la sensibilidad africana. Europeos que miran a África, normalmente, con una pretensión documental, espacio de debate y diálogo; y una mirada africana sobre el continente. Nos referimos a un festival que sirve como ventana no a la cinematografía, sino a las cinematografías africanas, especialmente a aquellas que permanecen ocultas a la industria (exceptuando el milagro Nollywood de Nigeria). Y la pretensión de este festival también es industrial, sobre todo en relación con las conferencias organizadas por las mañanas y las intenciones de su directora, Mane Cisneros, que anunció en la gala de inauguración en el Teatro Alameda que la voluntad del patronato es que "Tarifa se convierta en un hervidero de coproducciones". Y es que la gala de inauguración fue el punto cero para más de 140 películas "con las mismas inquietudes de nuestras cinematografías". Tal vez haya diferencias en los encuadres, en un *raccord*, en una planificación... pero en realidad, como seres humanos, nos mueven las mismas inquietudes sobre las que se fundamenta la fábula.

Palmarés

Egipto y Marruecos han sido las dos cinematografías vencedoras de esta octava edición del festival: *Microphone* (Ahmad Abdalla) y *A Jamâa* (Daoud Aoulad-Syad) se hicieron con los grandes premios de la sección de ficción (Mejor Película y Mejor Dirección de Ficción), aun con sus peculiaridades, pues la segunda de ellas se caracteriza porque los actores no son profesionales. En la categoría documental, por otra parte, el Griot (premio que concede el Jurado Oficial del FCAT) ha recaído sobre *Koundi et le jeudi national*, película camerunesa de Ariani Astrid Atodji, que en palabras de los miembros del jurado sobresale por su "mirada llena de rigor y empatía, que realza las posibilidades inmensas que las culturas tradicionales ofrecen de cara al futuro en África". Y en la Mención Especial de la categoría documental, de nuevo vence la cinematografía marroquí. *Ashlaa* (Hakim Belabbes), considerada como "un homenaje a todos los cineastas".

De de
Astrid

El FCAT no termina

Y así se despide la octava edición, pero no el FCAT. Este festival no se acota simplemente en una semana al año, sino que tiene varios apoyos que sostienen esta doble mirada: proyecciones periódicas, actividades y, sobre todo, la contrapartida. En 2011, en el mes de febrero, el FCAT se ha hermanado con el Festival de Cine Africano Burkina Faso, de modo que esta cita a principios de año se convierte en la sede africana del evento. Por otra parte, el FCAT ha cobrado fuerza y peso investigador en comunicación, industria, teoría y

Concierto de José Mucavele; discurso de la directora del FCAT, Mane Cisneros; voluntarios en la gala de inauguración.







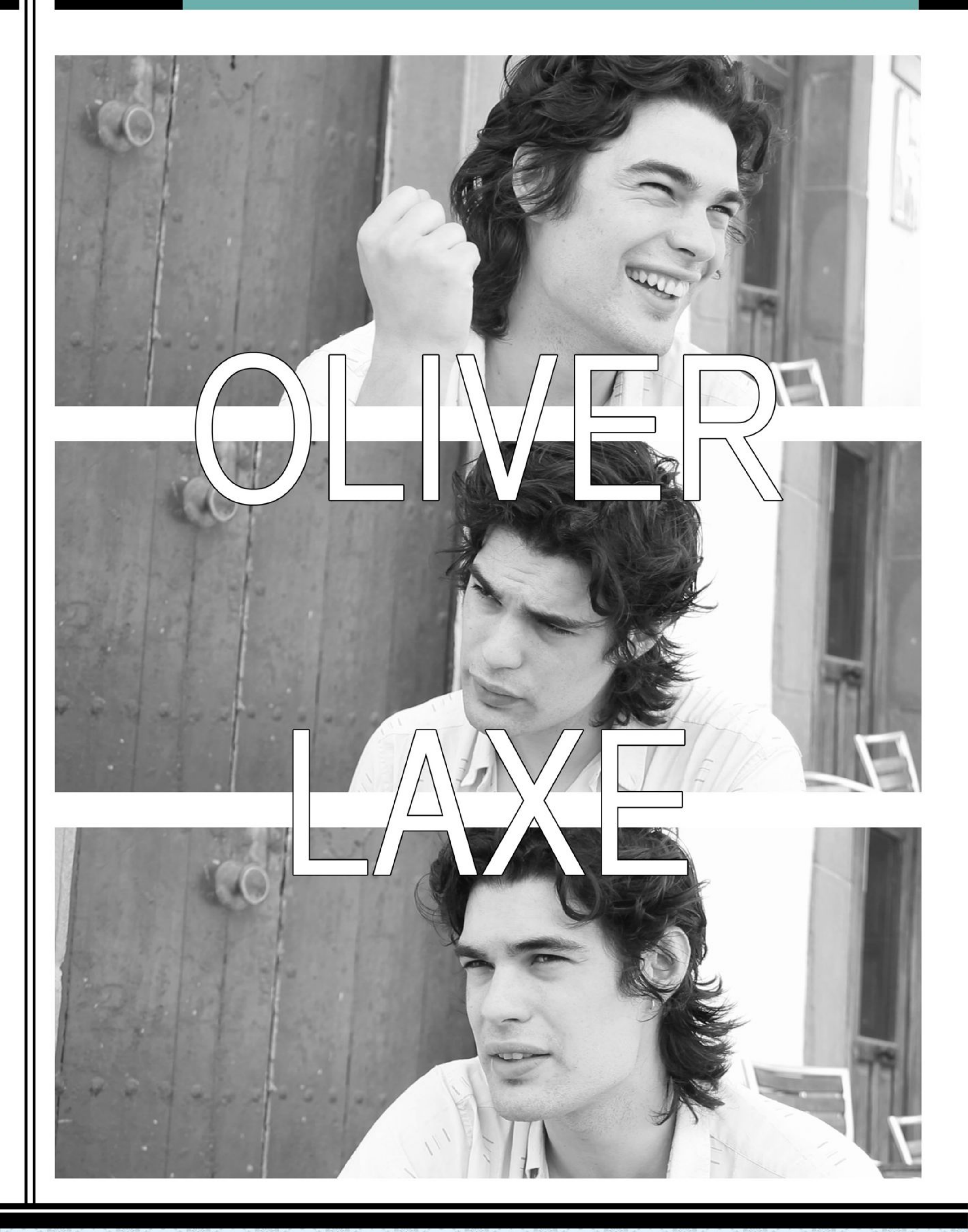




recha a izquierda: fotogramas de *A Jamâa* (*La mezquita)* (Daoud Aoulad-Syad, 2010) y de *Koundi et le jeudi national* (*Koundi y el jueves nacional)* (Ariani Atodji, 2010). Abajo, fotograma de *Microphone* (*Micrófono)* (Ahmad Abdalla, 2010).

estética cinematográficas con la publicación de los *Cuadernos africanos*. Esta primera publicación, que se nutre de las ponencias de los invitados a las conferencias de la edición anterior, abarca desde temas antropológicos e historiográficos englobados dentro de los estudios africanos hasta ponencias de personas integradas en el sector audiovisual, caso de Jihan El-Tahri, cuyo diagnóstico de la faceta industrial de la producción resulta muy interesante y actual, sobre todo en lo que se refiere a su opinión de la producción y del problema de la piratería reencuadrado como una oportunidad.





OLIVER LAXE

"La libertad es una cuestión de mirada"

OLIVER LAXE, gallego y cineasta. Conversamos en la terraza de un bar, en una pequeña calle de Tarifa, justo después de la presentación de su película en el **8º FCAT** (Festival de Cine Africano de Tarifa). Es la hora de almorzar y por eso nos advierte con algo de reparo que come "como un gallego". Aunque por la altura de sus palabras y por el profundo amor por el cine que en seguida demuestra, más bien se diría que come como un cinéfilo. Con su ópera prima, la innovadora y libre *Todos vós sodes capitáns*, se ha ganado el respeto de la crítica en la Quincena de los Realizadores en Cannes con el premio FIPRESCI de la edición de 2010 y más recientemente con el galardón del Primer Festival de Cine Invisible, festival de cine exclusivamente online. Ahora el FCAT ha programado su película en la sección 'Pantalla abierta, miradas españolas', porque es uno de los grandes temas de la película: la mirada. De eso hablamos: de cine, de la mirada sobre África, de la mirada de África sobre ella misma y de lo que el cine te quita y te da. Coincide, además, que dos días antes la película se estrenó en las salas españolas. Por: **MANUEL BROULLÓN**.

Manuel Broullón: Enhorabuena por el reciente éxito en el Festival de Cine Invisible. ¿Cómo fue la experiencia, piensas que hay cambios sustanciales en la forma de ver el cine?

Oliver Laxe: Fue bueno porque el premio hizo un poco de publicidad a una semana de estrenarse en salas. Debo reconocer que soy algo escéptico con el cine proyectado online por el momento, dada la calidad que tiene. Me preocupa porque el cambio en los modos de ver también va a suponer un cambio en los modos de hacer, en los modos de filmar. Y para mí, la ceremonia de juntarse una serie de personas en una sala oscura y la energía que se transmite unos a otros viendo una película creo que es algo insustituible. Y el paso de ese templo al hogar es algo que sí que me produce muchas preguntas. Y bueno, esas cosas hay que aceptarlas, es decir que es irreversible, pero me preocupa al mismo tiempo.

Todos vós sodes capitáns es una película que además he filmado en 35mm, hecha para la sala de cine... Yo no sabía que era tan difícil, o sea, no sabía que la distribución en España fuera tan mal y sobre todo para este tipo de películas. Además, ¡también me encanta complicarme la vida! Las películas si son buenas, que habrá que verlo y el tiempo lo dirá, se verán en su tiempo. Tampoco hay que preocuparse por esta urgencia de que se vean. A ver cuántas semanas aguanta, cuánta recaudación...

M. B.: *Todo vós sodes capitáns* es una ópera prima. Como película, ¿surge como oportunidad o es el resultado de un proceso?

O. L.: No me fui a Marruecos para hacer la película. Yo ya vivía allí y pasado un tiempo me apetecía trabajar con niños. Me interesaba mucho. Yo creo que todos los cineastas, todos los artistas se preguntan por qué hacemos algo tan ridículo e irreversible como es la creación. Y el hecho de trabajar con niños en esa fase, en ese paso entre el niño y la adolescencia, pues me interesaba particularmente. Sabemos que la creatividad de un niño es más libre y caótica que la de un adulto; pero sabemos que la de un adulto es más rica porque está basada en experiencias que el niño no tiene. Y el trabajar con niños en esta exclusión social me suponía la libertad creativa y al mismo tiempo sabía que ellos tenían un diálogo con la vida desde muy pronto. Y ese diálogo iba a revertir en mi trabajo con ellos. Entonces más que nada fue un poco responder a esas preguntas de por qué, por qué mirar por ese agujero, por qué filtrar, por qué esa necesidad de fil-





trar la realidad, y los hallazgos fueron varios. Desde darse cuenta de que lo primero que hacen los niños cuando les das una cámara es girarla y filmarse a ellos mismos, lo que nos habla de un arte que ha de ser autorrepresentativo y de ahí que la película en el fondo sea sobre mí más que sobre ellos. O no sé, momentos especiales como darles las cámaras sin carga, sin película dentro, decírselo, decirles "mira, lo que vas a rodar no sirve para nada porque no hay película dentro" y sin embargo que hicieran caso omiso, que siguieran haciendo como si filmaran. Seguían filtrando la realidad.

M. B.: Cuando uno ve *Todos vós sodes capitáns* tiene la sensación de ver dos películas: antes y después de que tú, de que tu personaje, desaparezca de escena. Son dos maneras de aparecer las cosas ante la cámara.

O. L.: Otro tiempo, ¿no? Un tiempo más contemplativo. Toda mi obra precedente está basada en ese tipo de tiempo, en ese tipo de imágenes. Es un cine de rostros, de paisajes... Y de alguna manera con este largo lo que quería era crear una especie de andamiaje que justificara mi llegada a esa región donde la imagen está más desemantizada y liberada de preceptos narrativos y discursivos. Y de alguna manera esa escena en que pregunto a los niños "¿qué queréis filmar?", cuando ellos me contestan que quieren filmar, pues eso, un rostro, un olivo, el mar o basura, justifica, primero mi marcha de la película, que era algo que yo buscaba desde el principio y que estaba escrito en el guión. Y segundo, llevar la imagen a donde más me interesa. Yo salgo de la película, pero es sin embargo cuando más presente estoy a pesar de no salir en la imagen. El hecho de expulsarme, de autoexpulsarme de la película, me interesaba bastante, me hacía bastante gracia que salga el director de su propia película.

Pero al mismo tiempo esto fue un poco obligado porque desde el principio supe que tenía que hacer la puesta en escena desde dentro de la imagen, porque si yo no salía, si yo me colocaba detrás, esa realidad no se pondría en movimiento.

M. B.: Creo que en tu película hay muchos rasgos que apuntan hacia la modernidad cinematográfica: la autoconsciencia, el rodaje revalorizado como un contacto con el mundo vivo...

O. L.: También fue quitarme ciertos miedos a la hora de rodar, a la hora de sacar la cámara a la calle. La idea era pasear y filmar aquello que nos pareciera estimulante y con fotogenia. Punto. Y de alguna manera, intuía que filmar con niños me iba a romper muchos muros, muchas reticencias. Yo había escrito un tratamiento intentando jugar y transmitir ciertas ideas sobre el cine, es una película sobre las imágenes, sobre cómo las hacemos, sobre cómo las vemos. Se habla de complejo y de remordimiento, porque el cineasta tiene



que aceptar que es un ladrón. Y tiene que entender que le roba la vida, pero le devuelve la vida con más vida que antes. Su trabajo tiene que estar en la base del bien y del mal, eso está justificado. Esa frase está escrita, es parte del guión. Me encanta: los despierta muy temprano por la mañana con el único objeto de hacer una imagen. Pues sí, está justificado. Y en la película trata de plantear si existen esos límites. Porque al mismo tiempo que instrumentalizo a los niños se nota que hay una complicidad, se nota que hay mucho amor en la película, que desde lejos, a pesar de que los miro desde lejos, sí que los capto bien. No he metido la cámara en sus contextos, no he querido indagar en sus miserias, no he querido hacer una estilización de su drama. Pero con cuatro silencios, con un silencio de cada uno creo que se acerca más a quién es esa persona, cuál es su inadaptación. Digamos que es una película con mucho músculo conceptual y a lo mejor te refieres a eso. Quizá demasiado.

Es una primera película y quizá por inseguridad o por... no sé, he necesitado justificar un cine que no es necesario justificar. El cine, digamos que confía en la imagen. Pero al mismo tiempo, pese a ser un engranaje, un andamiaje que me justifica que la película explote, a través de esa primera parte y de un uso de la narración, sí que he explorado otras ideas y he descubierto cosas que no me esperaba. Sobre todo esta idea de jugar. O sea, el espectador es consciente de que yo soy el más niño de todos y que estoy permanentemente jugando, riéndome de mí, riéndome de la cooperación, riéndome de ese artista afectado que sufre porque lo han echado de su peli, ¿no? Bueno, entonces sí que me lo he pasado muy bien y creo que es un poco mi respuesta a estos tiempos tan complejos. El juego.

“Lo primero que hacen los niños cuando les das una cámara es girarla y filmarse a ellos mismos, lo que nos habla de un arte que es autorrepresentativo y de ahí que la película en el fondo sea sobre mí más que sobre ellos”

M. B.: Cuando te presentas como personaje explicas que por el funcionamiento de la óptica de una cámara y por el fenómeno de refracción de la luz, la imagen se proyecta invertida. ¿Está invertida la mirada que un cineasta lanza sobre África?

O. L.: No tiene por qué. Hay ejemplos que rebaten esa idea. Es el caso de Jean Rouch, que para los cineastas es un antropólogo y para los antropólogos es un cineasta, lo que habla de su genialidad. Él de alguna manera nos hizo entender a todos que es en el intercambio lúdico, es en el juego donde se

transmiten las ideas. Los intercambios de saber se dan en el intercambio lúdico. Y eso me parece muy rico, infinito. En cualquier caso, esa escena no se rodó con esa pretensión. Simplemente era marcar una distancia entre los niños y yo, una distancia que no existía. Hablarles en francés… nunca me hubiera atrevido a hablar en francés a los niños; nunca. Yo creo que una pretensión de verdad es absurdo en el arte y es una pena porque cuando alguien, cuando el espectador piensa en documental, piensa en eso, en enseñar algo de manera didáctica, que te va a decir la verdad o la pureza de algo. Y son palabras bastante feas hoy en día. Pureza, verdad, esencia… no existen. Eso lo han descubierto científicos: ahí está la Teoría de la Incertidumbre a principios de los años 20, Nietzsche con toda su filosofía sobre verdad y mentira en un sentido extramoral… o sea, que si el arte es eficaz es porque no pretende transmitirte una imagen ni invertida de las cosas. La imagen siempre va a ser invertida; la verdad es una cuestión de la mirada. Siempre va a ser invertida y ahí está el secreto. El arte no intenta crear ni transmitir un orden sino reinterpretarlo, hacer que las cosas colisionen y ver qué descubrimos.



Sobre la mirada invertida, pues sí, claro, es una mirada invertida, lo es siempre. También la del propio africano sobre África. También es una idealización, son unos fantasmas que éste persigue. No lo miremos como algo negativo en nuestra relación con el otro. ¿Soy capaz de captar la realidad en toda su complejidad? Pues claro que no, no exijamos comprender al otro. La realidad es muchísimo más rica como para entenderla de un solo golpe.

M. B.: ¿Cómo fue el flujo de trabajo de esta película, el proceso, con un equipo tan reducido y en 35mm?

O. L.: Eso es engañoso. Se hizo en 35 porque fuimos valientes. Y además nos daban la cámara gratis. No planteé otras posibilidades, sólo en 16mm. En Súper-16. Pero nos salía más caro después si queríamos hacer copias en 35mm. Es engañoso: la cámara era gratis, el



revelado fue gratis, hacer las copias fue gratis… Uno piensa en 35 y piensa en un equipo grande; y no. Sí que había tres personas con la cámara, eso hay que admitirlo. Estaban la directora de foto, que medía la luz al mismo tiempo que filmaba, la *focus puller* con cambio de ópticas y un amigo cambiando los chasis. Cada cuatro minutos y medio tienes que cambiar el chasis. La producción sí fue precaria, pero al mismo tiempo esa precariedad es una energía que está en la peli. Esa energía de filmar a cualquier precio. Yo creo que todo lo que está detrás de la cámara acaba apareciendo en la imagen siempre. Y aquí en esta peli creo que se nota mucho ese ritmo, ese fuego del propio rodaje, porque estábamos en exceso, en el desbordamiento, en el límite, en lo de siempre: problemas con la asociación, problemas con los niños, problemas que provocábamos nosotros para conseguir sus reacciones, pero con el peligro siempre de que mañana no puedas rodar más. En plan… "qué cojones estás haciendo", tú eres profe aquí, vienes con cámaras y



vas a hacer una peli. Se sabía que iba a hacer una peli pero se esperaba un documental más observacional, algo menos... digamos que tienes que crear un conflicto en ciertos documentales que no son contemplativos. Y bueno, fue ir a los recreos de los niños, intentar convencerlos... lo de la escena del pollo fue así, "¿qué os parece si hacemos una escena ahora?, ya sé que hace mucho sol...". Negociar con la realidad: a veces te quita en el cine pero muchas otras te da. Me gusta mucho una frase tuareg que me dijo un cineasta español que me gusta mucho, y que filma también en África, Lluís Escartí: "El desierto te da quitando". Me parece que es una frase aplicable al cine: el cine te da quitando. Digamos que el cine es el arte en el que más distancia hay entre lo que quieres filmar y lo que acabas haciendo, que es algo bastante doloroso si eres muy rígido con la idea primera, sobre todo si tienes pocos medios y dependes de la realidad y de negociar con ella. Yo creo que lo interesante es que te obliga a aceptar. El cine, eso es algo extrapolable a la vida, es aceptar la precariedad, la distancia, el que te queda siempre lejos.

M. B.: José Luis Guerín afirma que hacer una película es hacer un pacto con la realidad: hasta dónde improvisas y hasta dónde dejas que tu película se empape de las contigencias.

O. L.: "Nada inesperado que no esperes secretamente", decía Bresson. Obviamente es un proceso experimental. Desgraciadamente existen los cineastas experimentales. Yo nunca he escuchado hablar de pintores experimentales, ni de músicos experimentales, lo que nos habla un poco de la inmadurez del cine o de la gente que etiqueta el cine. Siempre hay esta promesa, como esa frase de Guerín... esto de "no sé a dónde voy, pero sígueme". Es que si no es experimental, no es un proceso creativo. Hablemos de que es otra cosa, hablemos de que es otro tipo de cine, pero no es arte.

Pero es que eso es lo interesante del propio cine, que se convierte en una herramienta de descubrimiento. Por mucho que ficciones, siempre te sorprende. De ahí que todos los cineastas, cuando se enfrentan a las imágenes en la sala de montaje con todos los brutos, se den cuenta de que todas las imágenes son justas y dicen cosas, y encuentren conexiones mágicas que hablan de nosotros. Siempre gracias a que has sido valiente y generoso, que has confiado en la imagen. La vida entra en la imagen cuando confías en ella y te regala cosas.

M. B.: Se te ve cómodo en esa indeterminación, que lo mismo trabajas con discurso narrativo que con una imagen más contemplativa que se recrea en rostros y texturas.

O. L.: Tampoco creo que tengamos un solo cineasta dentro de nosotros. A lo mejor en un momento sacaré a pasear a uno, en otros momentos a otro... ahora me debato. Hay gente a la que le gusta la última parte más lírica, hay a quien le gusta más la primera. A mí me gustan las dos. Por un lado estoy preparando algo donde hay una dramaturgia muy fuerte. Y por otro lado estoy trabajando en un proyecto mucho más canalla que quiero filmar ahora en octubre o noviembre también en Marruecos, donde se confíe en la imagen.

M. B.: Es decir, que como cineasta encuentras el proceso creativo tanto en la sala de montaje como en la fase de rodaje.

O. L.: Claro. Yo creo que una de las cosas con las que más disfrutamos es localizando. Mirando los espacios. Estar en un espacio, sentirlo e imaginártelo. Obviamente eso es un primer montaje, después tienes un montaje escribiendo y otro montaje rodando. Vertov es quien más ha escrito sobre estos varios montajes. Yo es que ahora me doy cuenta, sobre todo de cara a nuestro próximo proyecto, que estoy intentando absurdamente justificar la introducción de ciertos espacios que quiero filmar, y es ridículo. Fílmalos y ya está. Pero bueno, me apetece jugar con la narración también, con la dramaturgia... creo que a ese nivel, para transmitir ciertas ideas, es interesante. En cambio, la imagen es más infinita.

X-MEN PRIMERA GENERACIÓN

¿Charles? Eres tú, Erik Lehnsherr...



Al cabo de miles de números editados, líneas paralelas e incluso historias contradictorias en manos de guionistas y dibujantes sustancialmente diferentes, después de muertes y resurrecciones reiteradas de los mismos personajes y de años de lectura apasionada, a la casa de Stan Lee se le ocurrió volver a los orígenes de los personajes que abanderan su oferta de cómics. Puede que la causa se deba a un agotamiento, según unos. O bien a un rescate de la pureza y del carácter del personaje, tal y como advierten otras voces. Lo cierto es que, con las sagas *Hijos del átomo* y *Utimate*, ésta segunda extendida prácticamente a todos los personajes estrella de la Marvel, el regreso a los años adolescentes de los héroes mutantes ha practicado una especie de retorno a uno de los rasgos fundamentales que viene sosteniendo la famosa firma americana en sus muchos años de historia: el dilema moral, el momento crítico del paso a la madurez, la afirmación de la personalidad cuando el joven se sabe diferente. Problemas universales que comparten todos los medios de comunicación estética y de los cuales Marvel ha hecho su seña de identidad.

Por eso, por un lado, cuando el espectador se sienta en la sala de cine donde se proyecta *X-Men: Primera generación* tiene una sensación de déjà vu cuando ve que justo los primeros planos que están montados en este nuevo metraje son los que abren la primera entrega (dirigida por Bryan Singer) de la trilogía precedente, de la que ya nos separa una década. Los agentes de las SS del campo de concentración nazi de Auschwitz separan dramáticamente de su madre a un preadolescente judío llamado Erik Lehnsherr. Éste, presa del pánico y de la rabia, desmembra una verja metálica entera y arrastra a un grupo de cinco soldados arios. Es el momento en que el futuro Magneto saca a relucir sus poderes mutantes.

Retomando el momento fundacional de la trilogía, la nueva película, dirigida por Matthew Vaughn (*Stardust*, 2007; *Kick-Ass*, 2010), profundiza en el desarrollo de estos poderes a instancias de los experimentos desarrollados por los científicos nazis en Auschwitz en paralelo a la acomodada vida de Charles Xavier, un brillante estudiante de doctorado en la Universidad de Oxford. De este modo, asistimos a la apasionante trama por la cual se forjan los caracteres y puntos de vista opuestos sobre los mutantes de estos dos personajes de la Marvel, que en los cómics forman la dicotomía héroe-villano más interesante y carismática que existe (aspecto muy bien adaptado, por cierto, en todas las películas).

Antiguos colaboradores y viejos amigos, Xavier y Magneto (unos sobresalientes James McAvoy y Michael Fassbender) se enfrentan y combaten entre ellos y contra los humanos no mutantes desde sus dos modos de entender sus poderes y responsabilidades: la Hermandad de Mutantes de Magneto, que busca una venganza contra aquellos que los han discriminado, y los X-Men del profesor Xavier, superhéroes en toda regla al servicio de la justicia. Lo más interesante de la película: los personajes. Especialmente por la aparición de Moira MacTaggert, la líder del Club Fuego Infernal, Sebastian Shaw y la siempre ambigua Emma Frost. La película luce una puesta en escena de cine de acción sobresaliente, combates y explosiones en grandes cantidades, que sólo encuentran un tope: el más que mediocre maquillaje que deja mucho que desear frente a la Mística o al vello azul de Bestia/Hank McCoy de las entregas anteriores. Eso sí, hay un cameo inesperado y guionizado con brillante intuición de un personaje que es fundamental en *X-Men*. No hay que perder detalle. **M. BROULLÓN.**

TÍTULO: X-MEN: FIRST CLASS (X-MEN: PRIMERA GENERACIÓN) | DIRECTOR: MATTHEW VAUGHN | REPARTO: JAMES McAVOY, MICHAEL FASSBENDER, KEVIN BACON, ROSE BYRNE | ESTRENO: 3 DE JUNIO

TRANSFORMERS DARK OF THE MOON

Empacho digital



Michael Bay parece un director de su tiempo. Su cine proteico se ajusta como un guante al momento actual del cine, dominado por la hipertrofia visual de la pantalla grande. En esta *Transformers: Dark of the Moon* Bay nos trae un poquito más de lo visto en las dos ediciones anteriores, apenas una vuelta de tuerca más al mismo mecanismo. La propuesta es justo lo que parece ser: tan contemporánea como olvidable.

Los trazos de ciencia ficción presentes en la historia, intertextos histórico-políticos que probablemente sean lo más interesante a nivel dramático, pronto se diluyen arrastrados por el hipersónico carrusel del vértigo digital. Fiel a los cánones del producto total, la papilla de géneros estrella -aventura, amor, drama, humor por supuesto- es un cóctel tan improbable como mal mezclado, un pastiche tan torpe que provoca que actores de gran nivel se revuelquen en la autoparodia: Frances McDormand parece en *Arizona Baby* (1987), John Turturro en *Barton Fink* (1991) o *El gran Lebowski* (1998) y John Malkovich directamente parece estar en el anuncio de Nespresso.

Transformers 3 es probablemente otra película de fuegos artificiales destinada a apuntalar la milonga de las tres dimensiones. La dosis de hiperrealismo es de tal magnitud que pronto desemboca en indigestión y en anticlímax, echando a perder una tecnología de grandes posibilidades. ¿De qué sirve tamaño despliegue digital si no consigue que unos androides nos parezcan humanos? Resulta revelador acordarse de todo lo que fue capaz de hacer Frank Oz con la marioneta de Yoda en 1979. ¿Qué ha pasado? ¿Acaso la tecnología ha devorado al cine? **CARLOS ZÚMER.**

TÍTULO: TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON (TRANSFORMERS 3: EL LADO OSCURO DE LA LUNA) | DIRECTOR: MICHAEL BAY | REPARTO: SHIA LaBEOUF, JOSH DUHAMEL, KEVIN DUNN | ESTRENO: 1 DE JULIO

verano de series

1. Rizzoli & Isles (TNT)

Jane Rizzoli, agente del FBI, de familia italoamericana y fuerte carácter, valiente, un desastre cuidando su imagen y cabezota como pocos. Maura Isles, médico forense con la tranquilidad de un perro pachón, fetichista de los zapatos, le cuesta relacionarse con normalidad y siempre va hecha un pincel. Las guapas protagonistas Angie Harmon y Sasha Alexander bordan este dúo imposible lleno de química al estilo de las *buddy movies* en femenino. Posiblemente el mejor estreno del verano pasado: el 11 de julio vuelven con su segunda temporada. Un procedimental con sentido del humor y secundarios de lujo basado en los libros de Tess Gerritsen. Para no perdérselo.



2. Franklin & Bash (TNT)

La TNT ha querido repetir el éxito de *Rizzoli & Isles* mezclándolo con Denny Crane y Alan Shore de *Boston Legal*, pero los -pretendidamente- jóvenes abogados interpretados por Breckin Meyer y Mark-Paul Gosselaar -el eterno Zach Morris de *Salvados por la campana*- no aportan nada nuevo ni interesante más allá del hecho de ir a su aire, y se acercan más a los fallidos *The Defenders*. Casos y diálogos flojos y personajes llenos de tópicos. Habrá que ver si mejora con el tiempo o está destinada a decir adiós para siempre en septiembre. Se estrenó en USA el 1 de junio.

4. Wh

Ya una veterana del
masculino Neal Caff
personajes y el buen h
de las "salvadas por la
su nombre indica en i
des cantidades de dine
es un ladrón de guant
del FBI. Muy entreten

5. Teen Wolf (M

Nuevo estreno dirigid
que demuestra que la
larga. A pesar de su tít
de la ochentera películ
Jóvenes-lobo de torso
historias de instituto s
un momento de neces
destaca por nada espec
mucho el nivel respec
Gustará a su público
junio.

Mientras esperamos el regreso de nuestras series favoritas, las cadenas se guardan algunas de sus apuestas menos pretenciosas y más desenfadadas para los meses de verano. He aquí una selección de las más destacadas.

Por: Lorena Ostos.

3. Covert Affairs (USA Network)

La nominada a un Globo de Oro Piper Perabo es la novata agente de la CIA Annie Walker. Experta en idiomas, encantadora, intrépida y decidida, lidera un reparto de caras conocidas como Peter Gallagher o Sendhil Ramamurthy -el doctor indio de *Héroes*-. Una serie de acción trepidante y espionaje bien llevada, con personajes sólidos, que estaría en parrilla regular si no fuera por el accidente que sufrió Perabo durante su rodaje, el cual obligó a posponer el estreno de su 2ª temporada. Volvió el 7 de junio acompañando a *White Collar*.

6. Falling Skies (TNT)

Presentado como el estreno estrella del verano -el 19 de junio- y respaldado por el nombre de Steven Spielberg en la producción, lo cierto es que este drama apocalíptico de ciencia ficción decepcionó a muchos de los espectadores desde el mismo episodio piloto. Parece que no encuentra su sitio y se mueve torpemente entre géneros. Probablemente su mayor debilidad sea el exceso de sentimentalismo recurriendo a situaciones muy manidas y que cortan el ritmo de la acción.

El soso casting tampoco ayuda -protagoniza Noah Wyle, uno de los médicos de *Urgencias*-. Puede que mejore, o que se convierta en la nueva *FlashForward*. Para darle una oportunidad y luego decidir si el presupuesto en publicidad mereció la pena o no.

hite Collar (USA Network)

verano, el 7 de junio inauguró su tercera temporada. En esta ocasión el dúo frey-Peter Burke funciona a la perfección por los caracteres contrapuestos de sus acer de los actores Matt Bomer y Tim DeKay. Completa el casting principal otra campana", Tiffani Thiessen -también conocida como Kelly Kapowski-. Como nglés, la serie se centra en delitos de guante blanco, donde se ven envueltas granro, objetos de incalculable valor y personas de alto nivel. El propio protagonista e blanco apuesto y sofisticado, excarcelado a cambio de colaborar con el agente nida, con un enigma personal de fondo al estilo de *El mentalista*.

MTV)

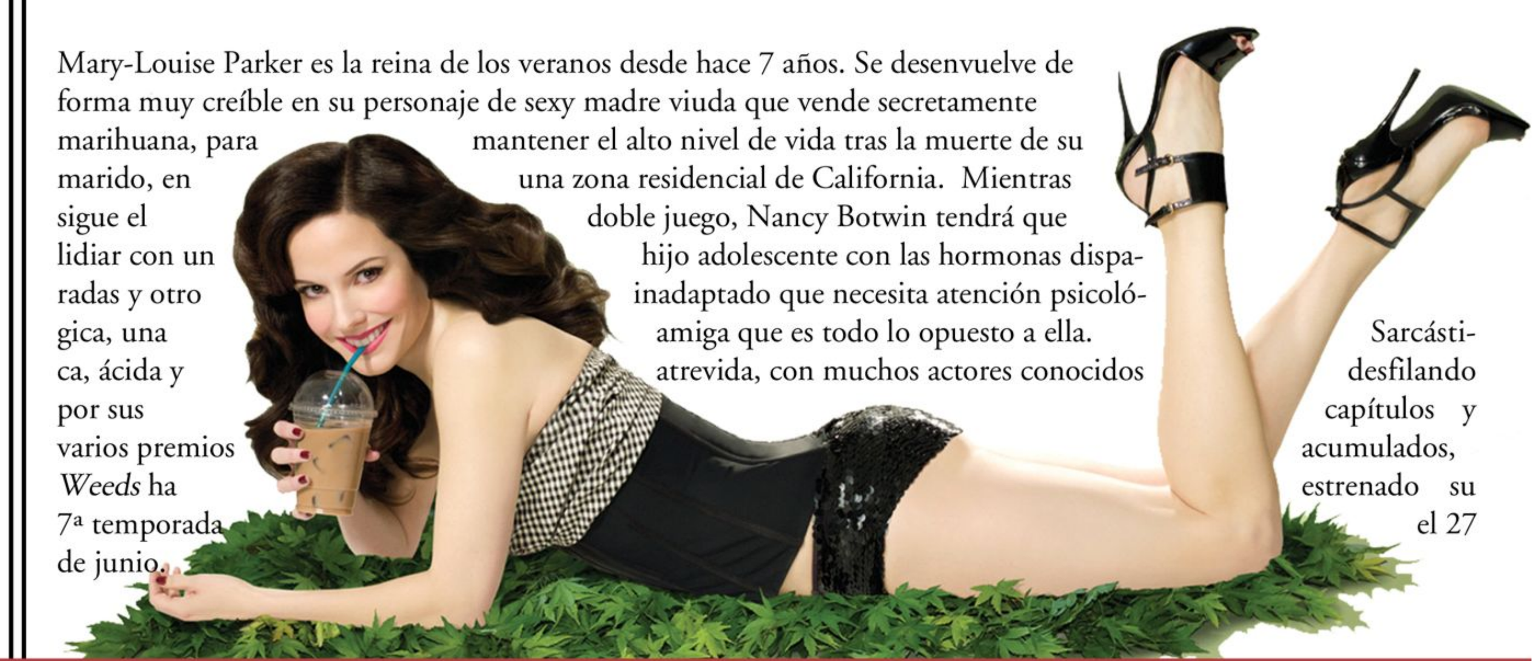
o al público adolescente estela de *Crepúsculo* es ulo, no recuerda al humor la de Michael J. Fox. marcado y depilado e irven para pasar el rato en idad seriéfila absoluta. No cialmente, pero tampoco rebaja to a algunas series del resto del año. natural. Comenzó a emitirse el 5 de



7. Wilfred (IFC)

Si hubiera un premio a la originalidad, *Wilfred* se lo llevaría este verano. Remake de una serie australiana, esta loca y absurda comedia tiene el atractivo de contar con el cinematográfico Elijah Wood interpretando a un fracasado en todos los ámbitos de la vida, que también falla en sus intentos de suicidio. Tras uno de ellos, empieza a ver representado como un humano al perro de su vecina, que pretenderá ser su gurú mientras le mete en los líos más disparatados. Se estrenó el 23 de junio. Recomendable para quienes quieran probar del humor australiano en pequeñas dosis de 20 minutos.

8. Weeds (Showtime)



Mary-Louise Parker es la reina de los veranos desde hace 7 años. Se desenvuelve de forma muy creíble en su personaje de sexy madre viuda que vende secretamente marihuana, para mantener el alto nivel de vida tras la muerte de su marido, en una zona residencial de California. Mientras sigue el doble juego, Nancy Botwin tendrá que lidiar con un hijo adolescente con las hormonas disparadas y otro inadaptado que necesita atención psicológica, una amiga que es todo lo opuesto a ella. Sarcástica, ácida y atrevida, con muchos actores conocidos desfilando por sus capítulos y varios premios acumulados, *Weeds* ha estrenado su 7ª temporada el 27 de junio.



9. Almost Heroes (Showcase)

La apuesta más fresca viene de la canadiense Showcase: una sitcom de 20 minutos protagonizada por dos hermanos, uno aparentemente exitoso en Harvard y el otro un completo friqui que lleva una tienda de cómics con el padre de ambos. Al morir éste no saben cómo pagar las deudas que acumula y salvarla del codicioso propietario del local contiguo. Un humor rápido y más exagerado aún que en *The Big Bang Theory*, referencias al *El señor de los anillos*, superhéroes, *klingon* y un curioso uso de La fuerza caracterizan la serie. Los secundarios son muy divertidos y francamente se acaba disfrutando porque no se toma en serio a sí misma. Se estrenó el 2 de junio.

¡ZOMBIS!

No podemos huir de ellos

La moda en cuanto a seres sobrenaturales va cambiando y tras los vampiros les llega el turno a los zombis. Las librerías empiezan a llenarse con libros sobre los muertos vivientes desde que en 2008 Max Brooks abrió la veda con su *Guerra Mundial Z* y *Zombi - Guía de supervivencia*. Pero nadie, que sepamos, ha escrito aún sobre zombis atractivos y seductores que dejan a un lado sus ansias asesinas por el amor de una jovencita. Así que recuerda, ellos sólo te quieren por tu cerebro.

Por: Lola Temblador. Ilustración: José Manuel Romero.

Los muertos vivientes se han apoderado de nuestros cerebros al tener el control completo tanto de la televisión como de los videojuegos, del cine y la literatura. Zombis, zombis y más zombis es lo que nos encontramos desde las más exitosas series como *The Walking Dead*, basada en un cómic; hasta los videojuegos más vendidos, como el clásico *Resident Evil*; pasando por taquilleras películas (*28 Días Después* es sólo un ejemplo y no podemos olvidar, por supuesto, al más grande en este género: George A. Romero) y los best sellers al estilo *Guerra Mundial Z* (Books4pocket, 2009) y *Zombi- Guía de supervivencia* (Books4pocket, 2011).

Orígenes

Aunque la respuesta más obvia a la pregunta ¿de dónde salen estas criaturas? sea "de la tumba", hay mucho más bajo la superficie.

El poder de revivir a los muertos, convirtiéndolos en seres sin capacidad de razonamiento y sin alma, se le atribuye a los *bokors*, brujos del vudú que practican magia negra y blanca.

Esta religión se originó en Haití cuando en el siglo XVI los esclavos africanos fueron trasladados al país caribeño y obligados a adoptar el catolicismo, la religión de sus dueños. Sin embargo, estos esclavos siguieron conservando sus creencias tradicionales africanas, dando lugar al vudú.

El método de creación de un zombi depende de cada *bokor*. Algunos usan sangre y pelo de sus víctimas junto a unos muñecos de vudú para la zombificación; otros utilizan un brebaje compuesto de hierbas místicas, además de partes humanas y animales. La ingestión o la inyección son los métodos habituales para administrar la poción. Una vez esta sustancia entra en contacto con la piel, el torrente sanguíneo o las membranas mucosas, la víctima se queda inmóvil en cuestión de minutos, sucumbiendo a un estado de coma asemejado a la muerte. En menos de ocho horas tras el entierro de la víctima, el *bokor* ha de realizar un antiguo rito vudú por el cual toma posesión de su alma y la sustituye por la loa (una especie de espiritú) que controla. Después, el alma atrapada es colocada en un recipiente de barro pequeño envuelto en alguna posesión de la víctima en vida y es ocultada en un lugar secreto. Tras esto, el *bokor* lo reaviva mediante un brebaje alucinógeno. El resultado es un zombi sin capacidad de habla, sin memoria y sin su personalidad humana, por lo que son fáciles de controlar y son utilizados como esclavos.

Según el folclore haitiano, la sal devuelve sus sentidos a un zombi que, a menudo, ataca al *bokor* que lo creó o vuelve a su lugar de entierro y muere.

Sin embargo, este complicado método se ha simplificado en los filmes y libros modernos, pues los zombis a menudo se representan como seres creados por un virus infeccioso, que pasa a través de las mordeduras y el contacto con los fluidos. Los zombis también pueden venir del espacio, ser creados a través de la radiación, la posesión demoníaca o los experimentos científicos.

Literatura

Todos conocemos el caso más famoso de criatura horripilante creada como experimento: Frankenstein. *Frankenstein o el moderno Prometeo* de Mary Shelley, pese a que no es una novela de zombis en sí misma, anticipa muchas ideas que serán utilizadas posteriormente. En este libro se empieza a representar la resurrección de los muertos como un proceso científico y alejado de la religión.

Es indudable la atracción que sentimos por la muerte y sus diferentes representaciones. Las leyendas sobre fantasmas, vampiros y zombis nos han acompañado a lo largo de la historia, causándonos asombro y horror a partes iguales debido a nuestro filosófico y morboso interés por comprender lo que nos depara la muerte. Las historias sobre fantasmas y espíritus son una constante y una respuesta mística a esa eterna duda sobre el más allá. Tras nuestro fallecimiento no caemos en el olvido convertidos sólo en polvo, sino que nuestra alma se libera, dedicándose a torturar en muchas ocasiones a los que todavía están vivos.

Por su parte, los vampiros han vivido su época de esplendor gracias a la saga *Entrevista con el vampiro* de Anne Rice y la más reciente *Crepúsculo*, escrita por Stephenie Meyer y que inició una corriente de libros para adolescentes sobre vampiros que inspiran poco terror. Los vampiros representan nuestro deseo de inmortalidad, de vencer a la muerte. Además, son las criaturas más terroríficamente románticas de todas las imaginadas. El juego de seducción con sus víctimas antes de chuparles la sangre, su belleza y, sobre todo, el halo de fruta prohibida son poderosas razones que nos arrastran hacia ellos.

En el lado contrario se sitúan los zombis. Son criaturas repugnantes, apestosas y podridas sin ningún tipo de atractivo físico (al menos para la mayoría), que pugnan con movimientos torpes y lentos arrancarnos nuestro cerebro o darnos un buen mordisco.

Como decíamos al principio, Max Brooks los resucitó con su libro *Guerra Mundial Z* y su guía de supervivencia. Aunque mucho antes, otros como Richard Matheson y la exitosa *Soy leyenda* (Booket, 2007), llevada al cine en tres ocasiones, se habían adentrado en este mundo. Sin embargo, la verdadera edad dorada de los zombis se vivió en los noventa con la publicación de la recopilación de relatos llamada *El libro de los muertos*, que contaba con un prólogo del mismísimo George A. Romero, director de culto de películas de terror con zombis (*La noche de los muertos vivientes*, 1968).

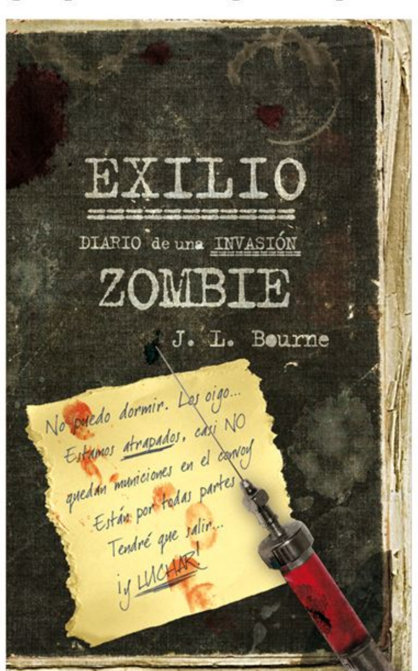
También antes que Brooks (aunque a España llegó tras el éxito de éste), David Wellington publicó su Trilogía Zombi formada por *Zombie Island* (Timun Mas, 2009), *Zombie Nation* (Timun Mas, 2009) y *Zombie Planet* (Timun Mas, 2009). Incluso los clásicos han sido zombificados; es el caso de *Orgullo y prejuicio y zombis* de Seth Grahame-Smith (Umbriel, 2009), escritor también de *Abraham Lincoln: Vampire Hunter* (todavía no disponible en español) o *LaZarillo Z: Matar zombies nunca fue pan comido* de Lázaro González-Pérez de Tormes (Debolsillo, 2009).

Con todos los libros publicados hasta la fecha y con sagas como *Diario de una invasión zombie* o *Feed* aún por terminar, es difícil aventurar cuándo volverán los zombis a sus tumbas para dar paso a otros seres monstruosos. Aunque todavía les quedan muchos mordiscos que dar.

EXILIO
DIARIO de una INVASIÓN
ZOMBIE

Supervivencia a toda costa

Exilio es el segundo libro en la saga *Diario de una invasión zombie* escrita por J. L. Bourne, un marine en la vida real. Ambas novelas están escritas como si fueran un diario, con testimonios de un militar que relata el horror de un apocalipsis zombi mientras trata de sobrevivir junto a los pocos supervivientes que quedan. En la primera parte, el oficial del ejército describe desde el sótano de su casa cómo la plaga de zombis se hace con nuestro mundo, que cambia por minutos.



A lo largo de su viaje, se une a un grupo de supervivientes, gente que él mismo salvó. Al final del libro, él y su grupo se refugian en un centro de lanzamiento de misiles, a salvo de la plaga zombie, aunque con otras personas tan peligrosas como los propios zombis.

Aquí es donde empieza *Exilio*, en el mismo lugar, conocido como Hotel 23, en el que los supervivientes que acompañan al militar se consiguen aclimatar, mientras el protagonista decide comenzar misiones de reconocimiento, con la esperanza de encontrar más personas vivas entre las criaturas que los atosigan, y suministros para resistir.

A medida que la historia progresa el grupo de sobrevivientes se convierte en una unidad efectiva y letal antizombis. Además, nuestro narrador intenta liderarlos para tratar de salvar a un grupo de infantes de marina que están inmovilizados dentro de su transporte, rodeados por una horda de infectados.

La intriga se apodera del lector cuando las cosas en el Hotel 23 empiezan a volverse más espeluznantes debido a los aviones no tripulados, los sistemas de alta tecnología, un francotirador no identificado y a las personas que se comen a los zombis. Exacto, personas que devoran zombis y no al revés como cabría esperar.

Exilio ha avanzado con respecto a la primera entrega y da a los personajes problemas más complejos con los que lidiar, más allá de los no muertos. El estilo de la narración es claro, con frases sencillas y llenas de acción, pues no se debe olvidar el formato en el que está escrito: un diario que también contiene la introspección propia de cualquier texto que uno escribe para sí mismo. Tampoco podía faltar en este tipo de género el horror de los encontronazos con personas que una vez estuvieron vivas pero que ahora se arrastran como criaturas de pesadilla.

"EN ESTE MUNDO, YA NO EXISTO.
SOY UN MONUMENTO DECADENTE A LA HUMANIDAD.
DEBO LUCHAR POR SOBREVIVIR SOLO, ASUSTADO, VULNERABLE.
SON FRÍOS, OBSTINADOS, LETALES, PERO YO ESTOY VIVO."
-superviviente desconocido

Book trailer de la primera parte, llamado *Diario de una invasión zombie*

Bourne cuenta, además, con una gran ventaja sobre muchos en este campo ya que es un militar en activo, por lo que tanto la mentalidad individual del protagonista y la de equipo como las descripciones de la batalla están más que logradas. **LOLA TEMBLADOR.**

TÍTULO: DAY BY DAY ARMAGEDDON: BEYOND EXILE (EXILIO: DIARIO DE UNA...) | AUTOR: J. L. BOURNE | EDITORIAL: TIMUNMAS | PÁGINAS: 416 | PRECIO: 17 € | FECHA DE SALIDA: 24 DE MAYO

CRÍTICA LITERATURA



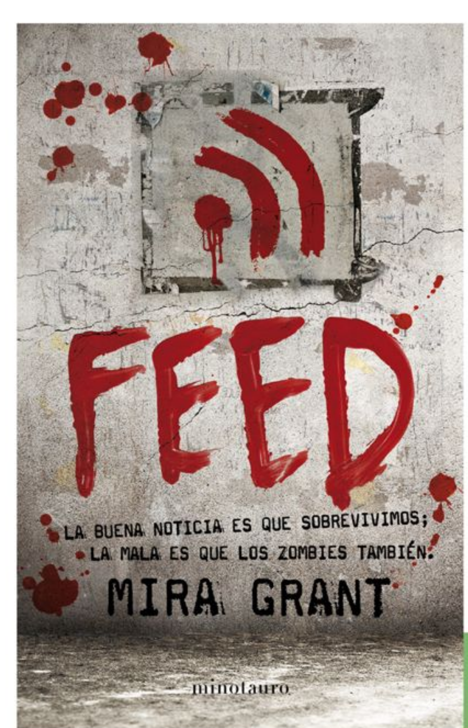
Zombis, periodismo y blogs

El ser humano ha conseguido la cura para el cáncer. También ha logrado superar el tan molesto resfriado común. Sin embargo, debido a un grave error, algo mucho peor ha surgido: una infección, un virus que ha cambiado nuestro mundo por completo. Los muertos ya no descansan en paz, pues se levantan en busca de otros a los que infectar y que les sirvan de alimento. Pero aún así, la vida sigue.

Feed no es un libro de zombis al uso. En la novela de Mira Grant hay luchas a vida o muerte, por supuesto, aunque el grueso de la novela es el thriller político que se desarrolla en el contexto de una campaña electoral en los Estados Unidos. Obvia decir que los zombis no votan.

Feed, la primera parte de una trilogía, narra la vida después del "Levantamiento" de los muertos el verano de 2014. Más de veinte años han pasado desde ese terrorífico momento, cuando los hermanos Georgia y Shaun Mason son elegidos, junto a su amiga Georgette "Buffy" Meissonier, como el equipo de blogueros que seguirán la campaña del senador Peter Ryman en su carrera por la Casa Blanca.

Georgia, apodada George por su hermano, es una reportera fiel a sus principios siempre en busca de la verdad, cuya concepción más que clásica del periodismo la llevará, al lado de sus colegas, a embarcarse en un peligroso camino en el que los zombis son la menor de sus preocupaciones.



Mira Grant ha escrito una original novela de ácido sentido del humor que consigue crear tensión con una conspiración en la que el virus Kelis-Amberlee (que convierte a los infectados en zombis) es utilizado como arma. A la vez, *Feed* es más que un libro de acción con infectados, en él se tratan temas como la política o el periodismo. Ambos asuntos no se pueden olvidar en un libro que trata sobre blogueros retransmitiendo una campaña electoral. Grant relata con rabiosa actualidad el dilema 'informadores tradicionales contra periodistas en Internet', la mala fama de los segundos frente a la pasividad o incluso mal hacer de los primeros. Pero sobre todo, el afán de muchos políticos por impedir que ambos hagan su trabajo, esto es: informar.

"He de decir que sentí cierta simpatía por el puesto de Mattel, que promocionaba la Barbie Supervivente Urbana, con un machete y una unidad de análisis de sangre". *Feed*, página 168.

Feed es un libro sorprendentemente inteligente, complejo pero a la vez ágil que atrapa al lector desde las primeras páginas. Seanan McGuire, el verdadero nombre de esta escritora, ha logrado un libro en el que las sorpresas, las traiciones y, cómo no, la muerte están presentes hasta el épico y emotivo final. Páginas y páginas en las que la acción sucede de forma rápida y, sobre todo, imprevista. Además de todo lo nombrado hasta ahora, el gran acierto de *Feed* radica en los posts redactados por los protagonistas que se incluyen al final de cada capítulo. Un libro más que recomendable para todos. Excepto para zombis, claro. **LOLA TEMBLADOR.**

TÍTULO: FEED | AUTOR: MIRA GRANT | EDITORIAL: MINOTAURO | PÁGINAS: 488 | PRECIO: 18 € | FECHA DE SALIDA: 10 DE MAYO



"La verdad es el hecho moral por antonomasia"

Olga Guirao presenta *La llamada*, un cambio de estilo radical con respecto a sus anteriores novelas, pues supone su primera incursión en el campo de la ciencia ficción. *Giant* ha hablado con ella sobre la pureza, la verdad y la religión, temas presentes en su nueva novela.

POR: LOLA TEMBLADOR.

Lola Temblador: Ante todo, enhorabuena por *La llamada*, su nueva novela. Siendo usted abogada, cada cuatro o cinco años escribe un libro. ¿Cómo combina esas dos facetas?

Olga Guirao: Tiempo atrás muy mal, no había forma... Resulta que ambas actividades son demasiado absorbentes y, por lo tanto, prácticamente incompatibles. Por esa razón acabé dejando la abogacía. Bueno, todavía me gano la vida en el mundo del derecho, claro está, pero ya no ejerzo. Aunque no crea que no me pesa haber dejado mi profesión: me gustaba mucho y todavía la echo de menos... En fin, es frecuente que acabemos pagando un precio muy alto por nuestros sueños y supongo que éste es uno de esos casos.

L. T.: ¿La lectura ha estado siempre presente en su vida?

O. G.: Sí, sí, siempre, desde que puedo recordar. Pero conste que el mérito no fue mío. Me figuro que, de haber podido, de niña yo me habría pasado la vida mirando la televisión, exactamente igual que los otros chiquillos... Pero mi padre la aborrecía absolutamente, de una manera obsesiva, y estaba decidido a impedir a toda costa que la televisión entrara en su casa, así que durante mucho tiempo para mí no hubo otra forma de ficción que los libros. Y el cine quizá también, un poco. Es curioso: una parte de mí se lo reprocha y otra en cambio se lo agradece. Diría incluso que, para llevar las cosas hasta sus últimas consecuencias, se lo reprocho y se lo agradezco a partes iguales, lo que ya es la monda...

L. T.: En *La llamada* nombra a William Shakespeare y a Edgar Allan Poe ¿Qué autores son sus favoritos y cuáles le inspiran para escribir?

O. G.: Desde luego, *La llamada* en particular es un rendido homenaje a *El Cuervo* de Poe. ¡Qué poema tan perfecto! Y tan desolador... No obstante, yo diría que me las he arreglado bastante bien para que en *La llamada* mi propio Cuervo al final encuentre el modo de decir lo opuesto a aquel terrible nunca más de Poe. Sí, me encanta *El Cuervo*. Y también me encanta el monólogo de Hamlet: una pieza inmensa, perfecta... ¿Ha notado que si se recita en voz baja tiene un efecto sedante, casi terapéutico? A mí me ha prestado inestimables servicios a lo largo de la vida. Por ejemplo, a falta de una mínima educación religiosa y de algún tipo de mantra con el que serenarme, es el monólogo de *Hamlet* lo que recito durante las resonancias magnéticas para combatir la claustrofobia. Y me funciona de maravilla. Me lo sugirió un médico, en una de esas ocasiones en que te instalan un arnés sobre el rostro y te meten en ese espantoso tubo de la resonancia... Re-

cuerdo que me dijo: "Respire hondo, cierre los ojos y rece el Padrenuestro, una y otra vez, sin descanso, hasta que acabemos". Pero a mí de niña nadie me enseñó el Padrenuestro ni nada parecido, de manera que me puse a recitar el monólogo de *Hamlet*. Y funcionó: fue algo así como rezarle a Shakespeare.

Finalmente, he tratado de honrarlo en *La llamada* con mi humilde monólogo de Walker, que viene a ser algo así como la columna vertebral de la novela. Pero si hablamos de verdaderas influencias literarias, en mi caso, no cabe duda, la esencial es Stendhal. No puede imaginarse la cantidad ingente de tiempo y de esfuerzo que meto yo en tratar de escribir con la simplicidad aparente de Stendhal, intentando impostar esa clase de naturalidad creativa...

L. T.: ¿Aplica algún método concreto de trabajo a la hora de escribir?

O. G.: Ya lo creo, sí. Siempre el mismo. En primer lugar hay una idea fuerza, por así decirlo, que se apodera de mí.

En el caso de *La llamada*, fue el deseo de poner de manifiesto la frivolidad, casi pueril, con la que se afronta hoy en día esa necesidad humana de Dios, como si no existiera, como si no estuviera irresolublemente ligada al hecho de que somos mortales y estamos solos...

En segundo lugar, una vez que sé hacia dónde me dirijo, busco el mejor medio de llegar, es decir, una trama apropiada, que yo llamo la carcasa, y que afino y perfilo durante mucho tiempo, tanto tiempo que casi me da vergüenza decirlo. Cuando creo que ya está, es decir, por lo general al final de la tercera o cuarta versión, empiezo la escritura propiamente dicha: desarrollo la carcasa en toda su complejidad, pero siempre tratando de no alejarme lo más mínimo de ella, puesto que no hay que olvidar que la carcasa viene a ser algo así como el mapa de la novela. En ese momento me ocupo también del lenguaje, de la forma, del peso del pensamiento, de todo. Y cuando ya está listo, empieza la última fase de mi trabajo, que es purificarlo al máximo: comprimirlo, imprimirle velocidad, potencia. Me enfrento con cada pasaje preguntándome si podría decir lo mismo con la mitad de medios, de palabras, de escenas... Y así voy comprimiendo, reduciendo, cortando, limando y limando durante años, hasta que siento que he llegado a mi límite. Se da la circunstancia de que, en alguna ocasión, incluso me he pasado y he tenido que retroceder y reconstruir lo eliminado... Por ese motivo suelo guardar durante un tiempo aquello que quito, por si tuviera que volver.

Es una manera de trabajar bastante dolorosa, la verdad, pero en mi opinión el resultado lo justifica todo: los lectores se deslizan por la novela como por un tobogán, a toda velocidad, y se divierten. Además siempre hay algunos que se fijan más e incluso que vuelven a empezar...

> "La ciencia ficción resulta útil para expresar a la perfección algunas ideas de alta densidad"

L. T.: Dos de sus anteriores libros, *Mi querido Sebastián* y *Carta con diez años de retraso*, tienen forma epistolar (en el caso del segundo, emails). Por otra parte, *Adversarios admirables* y *La llamada* tienen forma de "crónica", en la que los personajes le cuentan al lector su historia. ¿Le gusta que sean los propios personajes los que cuenten su historia?

O. G.: Definitivamente, sí. A la hora de narrar, me gusta la primera persona; me gusta que el lector se relacione directamente con los personajes sin otras intermediaciones y sin que se perciba mi presencia. Por eso he explorado de lo lindo en esa dirección: en *Mi querido Sebastián* el narrador, Guillermo, se dirigía a un único interlocutor, su amigo Sebastián, que no contestaba nunca, de manera que, a la postre, sólo se contaba con la información que proporcionaba el propio narrador, lo que suponía un desafío añadido a la hora de abarcarlo todo y de conseguir que la realidad subiera a la superficie pese a la tremenda subjetividad de Guillermo.

Por el contrario, en *Adversarios*, las fuentes de información eran dos, Simón y Teresa, pero nunca se dirigían el uno al otro; ambos hablaban a un interlocutor indeterminado, espalda contra espalda, ignorándose en sus respectivos discursos, de tal forma que el desafío allí era conseguir armar una dialéctica implícita que, en realidad, tenía que ponerla el lector. La verdad es que se

trataba de una estructura difícil y sin embargo yo diría que funcionó a la perfección.

En la *Carta*, le di la vuelta a los personajes y los enfrenté: Levita y Max literalmente conversan a través de sus emails, de tal forma que la dialéctica se vuelve totalmente explícita. El desafío, en ese caso, consistió en hacer literatura sobre lo que, en el fondo, no era más que puro y desnudo diálogo: por eso recurrí a esos extraños emails entre escritores, que se sostienen bien pese a resultar tan asombrosos...
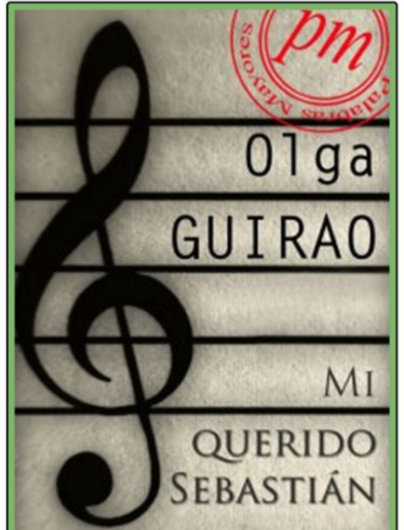
Con *La llamada* he tratado de ir un poco más allá en las configuraciones del yo narrador y he creado una suerte de narrador que, por sus personales características, actúa como si fuera omnisciente. Era arriesgado, pero tengo que decir que del resultado de ese experimento estoy francamente contenta: yo diría que funciona como un reloj. Imagino que pensará que ya se me han acabado todas las posibilidades ¿no? Pues no, en absoluto, ya verá... Sin ir más lejos, todavía me falta alguien que se hable a sí mismo, pero no desde la locura sino desde la lucidez.

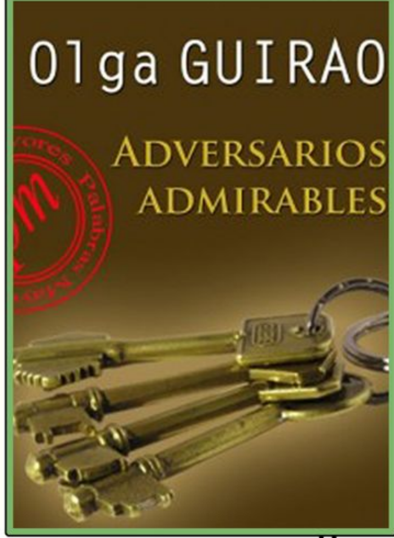
L. T.: *La llamada* es un libro que se distancia de sus otras novelas, ya que es de ciencia ficción. ¿Se debe a algo en particular este cambio?

O. G.: Por supuesto. Mucho me temo que en mis novelas no hay nada casual: todo tiene una causa y un propósito. A la ciencia ficción llegué tratando de infundir tensión dramática e interés a cierta idea que me obsesionaba y que tenía bastante que ver con mi propia historia personal, pero que había que armar con una buena trama para que no le resultase aburrida a los demás. Al final, pasé más de dos años solamente armando la trama.

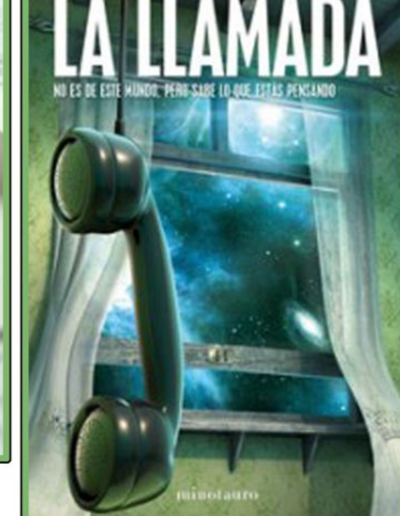
Yo diría que, a menudo, la ciencia ficción resulta útil para expresar a la perfección algunas ideas de alta densidad, porque las descarga de toda su pesadez y gravedad sin desnaturalizarlas. En el caso de *La llamada* yo me proponía reflexionar sobre la frivolidad con que nuestro tiempo enfrenta el problema de Dios, pero no en su dimensión religiosa, sino antropológica, es decir, como necesidad humana; ésa era la idea fuerza y también lo que me condujo como una bala directa hacia la ciencia ficción, en pos de esa nueva versión del *Génesis* y del *Apocalipsis* que viene a ser *La llamada*.

Por otra parte, no voy a negarlo, la ciencia ficción me encanta, de manera que me ha hecho muy feliz y me ha llenado de orgullo haber conseguido añadir mi humilde contribución a los logros de esa extraña y misteriosa tribu de soñadores que han llenado los estantes de la ciencia ficción.









Mi querido Sebastián (Anagrama, 1992; formato digital en Leer-e, 2010). *Adversarios admirables* (Anagrama, 1996; formato digital en Leer-e, 2010). *Carta con diez años de retraso* (Espasa Calpe, 2002; formato digital en Leer-e, 2010). *La llamada* (Minotauro, 2011).

L. T.: La homosexualidad es un tema que aparece con recurrencia en sus novelas, ¿es una forma de hacerlo algo cotidiano, ya que aún llama un poco la atención, sobre todo en los libros?

O. G.: En efecto, sí: en mis libros siempre hay un homosexual. En algunas ocasiones ocupa el centro de la historia. En otras es un personaje secundario, pero

siempre está ahí. Yo diría que en la vida también pasa: por lo general, mires donde mires, siempre suele haber un homosexual. En cualquier caso, no voy a negar que tiendo a fijarme en ellos porque yo también lo soy, de manera que es un tema que siempre me ha interesado.

“Esa idea de que el bien no es un material literario que funcione es ridículamente falsa”

L. T.: En *La llamada*, el “Cuervo” y toda su raza son asexuales. ¿Es un detalle sin más, una característica de la raza o es otra forma de explorar en la sexualidad y en las relaciones?

O. G.: Esencialmente es una característica de la raza, subsiguiente a los hechos de la trama y a la reproducción por partenogénesis pero, al propio tiempo, también funciona a modo de trasunto de la homosexualidad ya que, en su caso, los lazos afectivos se producen entre seres sin género, es decir, idénticos.

Después en la selva, ese mismo hecho también termina interactuando con la homosexualidad de Walker, en esos dos únicos pasajes que aluden explícitamente al tema y que al final se enlazan poderosamente, pero sin la menor fricción, casi como por arte de magia, y de los que reconozco que me siento muy, pero que muy satisfecha, porque al contrario de lo que parece, lo cierto es que me dieron muchísimo trabajo.

L. T.: Otro punto en el que me gustaría centrar la atención es el hecho de que sus novelas parecen estar centradas en las relaciones humanas. Incluso en *La llamada*, un libro catalogado como ciencia ficción. En este último, da la sensación de que la trama es sólo un trasfondo sobre el que poner en relieve una serie de reflexiones sobre las relaciones, el Bien y el Mal, Dios o incluso el lenguaje. ¿Era su intención?

O. G.: Sí y no. Verá, es posible que lo que más me obsesiona mientras escribo una novela es que el lector no se aburra. Trato por todos los medios de activar mecanismos que le empujen a seguir leyendo.

Algunos de mis amigos, que siguen conmigo la novela paso a paso y con los que voy comprobando si los efectos que he calculado funcionan en realidad, saben que es mi pregunta más obsesiva: “¿Aburre?”, “¿tú seguirías leyendo?”. La trama es un soporte, ciertamente, pero no nos engañemos: es un soporte capital. Si no funciona, si no consigue mantener al lector atento e interesado, todo lo demás se hunde, de manera que yo le concedo una enorme importancia y una gran cantidad de tiempo y de esfuerzo.

Lo que ocurre es que, por lo general, mis tramas no son demasiado convencionales. Casi siempre consisten o se articulan en movimientos a través del tiempo, del pasado al presente, y en la fijación de universos morales y, desde luego, *La llamada* es paradigma de todo ello. ¿Era mi intención reflexionar sobre ciertas cosas...? Por supuesto, pero la trama en sí misma también cuenta, es muy importante, del mismo modo que cuenta el lenguaje. En una novela el lenguaje, el pensamiento y la tensión dramática tienen que estar a la par: una buena novela es un todo equilibrado. Y también personal, claro está, una determinada manera de hacerlo que te es propia, en la que se te reconoce con claridad.

L. T.: El “Maestro” y el “Cuervo”, como todos en el universo de *La llamada*, son seres puros que ni pueden mentir ni se les puede mentir, ya que lo notarían al “leer la mente”. Esta idea es parte indiscutible de la trama del libro, que se sustenta en ella. ¿La pureza frente a la contaminación?

O. G.: Lo esencial para mí no es la pureza, sino la verdad: el amor por la verdad. Desde mi punto de vista, la verdad es el hecho moral por antonomasia. Por supuesto no se me oculta que no hay nada más escurridizo y ambiguo que la verdad, pero nuestro deseo, nuestra necesidad de verdad, en cambio, no es ambigua: está o no está. Ése es uno de nuestros valores o, por el contrario, no lo es... En el mundo anglosajón, por ejemplo, la verdad es un valor indiscutible.

L. T.: En *La llamada* la mayoría de las razas piensan que los seres humanos deberían extinguirse debido a su “contaminación”, a esa maldad que parece inherente...

¿Para usted el ser humano es bueno o malo por naturaleza? ¿Son nuestros actos siempre los que nos definen o nuestras intenciones?

O. G.: Tengo escrito por ahí que los seres humanos sólo se expresan de verdad en sus actos y sus omisiones. Para mí, lo más importante, lo que mejor define a alguien, es lo que hace o lo que no hace, mucho más por ejemplo que lo que dice.

En cuanto a la otra parte de su pregunta, yo diría que sobre los seres humanos no se puede generalizar: hay tipos capaces de pasar frente a un incendio y jugarse la vida para ayudar y hay tipos que disfrutan haciendo sufrir a los demás; hay gente que goza siendo útil y hay egoístas descomunales; existen personas compasivas y personas sádicas. Quiero decir que opino que el bien y el mal existen y que son algo totalmente real.

L. T.: Asimismo, el libro respira pureza, bondad y esperanza, ¿o es sólo una sensación mía?

O. G.: En efecto, es una sensación muy acertada. Y no sabe cómo me alegro de que se perciba. Yo estoy más que harta de tanta violencia y tanta basura. Esa idea de que el bien no es un material literario que funcione es ridículamente falsa. ¿Hay algo más irreal que un asesino en serie? ¿Cuántos sociópatas asesinos conocemos nosotros? ¿Cuántos conoceremos a lo largo de nuestra vida? Entonces, ¿podría alguien decirme por qué demonios se los encuentra uno en la televisión quince veces por semana? ¡Es absurdo! Y también muy aburrido, repugnante y embrutecedor.

La vida y el arte es algo mil millones de veces más rico, interesante y dramático que un tarado que se dedica a rizar el rizo matando a los demás en virtud de algún tipo de compulsión. ¡Por favor...! Todos esos malos malísimos que tanto parecen interesar a los creadores de cine y televisión, son profundamente infantiles, vacíos, repetitivos; en una palabra: vulgares.

Reconozco que siempre he tratado de mantenerme totalmente ajena a esos estereotipos del mal que, además, están más que vistos y su comentario me hace pensar que lo he conseguido. Ojalá sea así.

L. T.: Por último, me gustaría centrarnos en los personajes. Aunque no se dice mucho de ellos (cómo son físicamente, etc.), están perfectamente creados y son complejos debido a sus historias pasadas y presentes.

¿Eliminar este tipo de descripciones mas "superfluas" es una forma de ir al grano y centrarse en lo que usted considera importante?

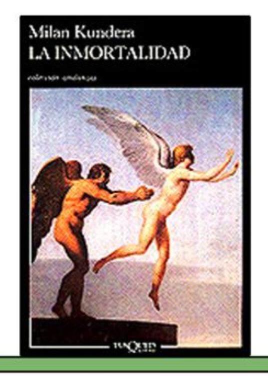
O. G.: En efecto, sí. Y de darle aire al lector, cuya imaginación rellena ciertos espacios a su gusto, para completar el relato, de tal forma que éste se va reconstruyendo con cada uno de ellos de un modo único e irrepetible en cada caso. Ése, precisamente, es el gran privilegio de la literatura frente al cine. Digamos que yo trato de aprovecharlo al máximo, en parte por esa pura economía de medios de raíz *stendhaliana* que es mi pasión, en parte para dar cabida a la creatividad del lector en mi relato que, de esa forma, pasa a convertirse en un relato de los dos.

L. T.: Muchas gracias por todo, esperamos que su libro tenga todo el éxito que se merece y que podamos disfrutar de un nuevo libro suyo dentro de cuatro o cinco años, según su propia línea temporal, ¿no?

O. G.: ¡Ja, ja, ja! Sí, en efecto, sí... Cuando menos, ya sé de que va, lo que es bastante tratándose de mí. Gracias a vosotros por vuestro interés.

LIBRO RECOMENDADO POR...
... OLGA GUIRAO:

"Tiene sus inconvenientes: no es un libro para personas jóvenes; por desgracia hay que tener cierta edad para percibir su inmenso valor y su verdadera densidad". Se trata de ***La inmortalidad*** (Tusquets Editores, 18 €; edición de bolsillo 8,95 €), escrito por Milan Kundera. El autor reflexiona sobre el hecho de que el hombre no es más que su imagen y sobre el nacimiento del *homo sentimentalis* en Europa. "El *homo sentimentalis* no puede ser definido como un hombre que siente (porque todos sentimos), sino como un hombre que ha hecho un valor del sentimiento. Desde el momento en que el sentimiento se considera un valor, todo el mundo quiere sentir, y como a todos nos gusta jactarnos de nuestros valores, tenemos tendencia a mostrarlos".





Pureza

La pureza es la cualidad de lo puro y una de las acepciones que recoge el diccionario de la Real Academia Española lo define como "libre y exento de imperfecciones morales". Esto es precisamente *La llamada*, un novela pura tanto en su contenido, ya que reflexiona, entre otras cosas, sobre la mentira como principio de todo mal, como en su forma. Y es que Olga Guirao, que se estrena como escritora de ciencia ficción, ha conseguido hacer suyo otro de los significados de puro aplicado al lenguaje: "Correcto, exacto, ajustado a las leyes gramaticales y al mejor uso, exento de voces y construcciones extrañas o viciosas". Pese a lo desnudo de su escritura, *La llamada* no es ni por asomo un texto simplón, pues es de una insondable profundidad y complejidad.

En resumidas cuentas, ¿qué fue lo que hice mal? Muy sencillo: entre la realidad y la inocencia, elegí la realidad y me equivoqué. *La llamada*, página 152.

La Tierra va a ser destruida, no hay soluciones ni concesiones. Nadie en el planeta sabe lo que va a ocurrir excepto Gracia Durán, una compositora de música clásica al borde del suicidio, y Walker Jones, un soldado norteamericano obsesionado con encontrar la verdad tras vivir una experiencia en su niñez que lo dejó marcado para siempre. Sin embargo, ninguno puede hacer nada, pues los seres que sí pueden se han negado a intervenir, deseosos incluso de que los seres humanos, especie para ellos contaminada por la mentira y el mal, desaparezcan del universo.

La llamada nos mantiene ávidos en su lectura sin ningún tipo de esas artimañas en las que la verdad y los secretos se desvelan de golpe al final, de forma que obliga al lector a continuar leyendo. Olga Guirao va desvelando la verdad conforme tiene que llegar, sin redobles de tambor. Esto se debe, sobre todo, a la propia idiosincrasia del personaje narrador, un ser de otro planeta al que por su propia naturaleza y forma de comunicarse le resulta imposible mentir. La mentira es una característica propia de los habitantes de la Tierra y rechazada por todos los demás planetas.

La novela de Guirao es una profunda reflexión sobre el lenguaje y la forma en que nos influye a la hora de relacionarnos, la religión y el concepto que cada uno de nosotros puede tener acerca de Dios. Además, es un pulso sobre qué elegir: la absoluta verdad, que a menudo acarrea infelicidad, o la esperanza, que pese a calmarnos el espíritu, siempre es una verdad con matices. Estos son los problemas a los que se enfrentan Gracia, Walker y el Cuervo, nombre con el que se auto denomina el alienígena que relata toda la historia.

La llamada es una novela que rebosa pureza, como ya hemos dicho, pues huye de malos estereotipados. La destrucción de la Tierra es inminente y aunque los habitantes de otros planetas se cruzan de brazos, tienen sus motivos, claramente expuestos desde un principio.

Olga Guirao ha escrito una novela llena de belleza y bondad, con un espléndido final que no es más que un desenlace lógico de todo lo contado, pero que aun así sorprende, embarga y cautiva.

LOLA TEMBLADOR.



TÍTULO: LA LLAMADA | AUTOR: OLGA GUIRAO | EDITORIAL: MINOTAURO | PÁGINAS: 224 | PRECIO: 17 € | FECHA DE SALIDA: 3 DE JUNIO

Mitos de Vendaval

El comienzo de una saga

Mitos de Vendaval es la nueva saga de fantasía y su primer volumen, *La Hermandad Hojanegra*, ya se puede adquirir por Internet (tanto en formato digital como físico), pues es una novela auto editada y publicada por su autor, José Antonio Ramírez. En total, la saga contará con cuatro entregas, una por cada reino de Vendaval.

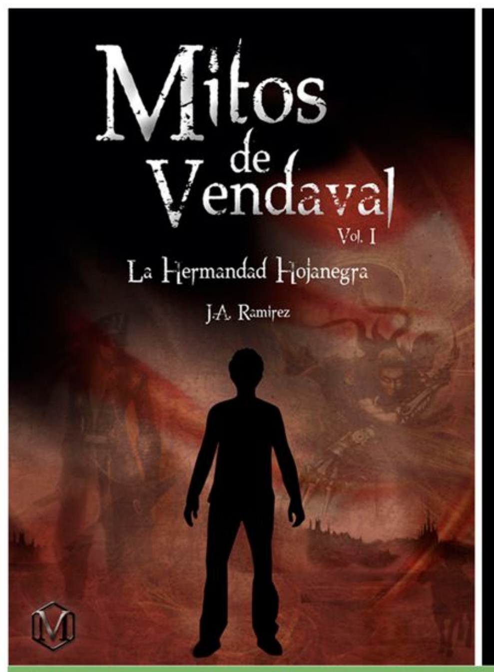
Pese a que ésta es la primera novela que ve la luz, su autor lleva años dedicándose a la escritura, ya desde pequeño se le podía ver creando cómics. De hecho, es colaborador de *Giant* y lleva varios años participando en la escritura de diferentes guiones, ya que ésa es su profesión como titulado en Realización y Producción Audiovisual.

La Hermandad Hojanegra relata el inesperado cambio que sufre la vida de un adolescente de Manchester, Noah Evans, cuando entra en contacto a través de sus sueños con un mundo en peligro debido a una misteriosa plaga que está arrasando con todas las ciudades de Vendaval que encuentra a su paso. De esta forma, Noah entra en la batalla para salvar no sólo el planeta de Vendaval, sino algo mucho más importante para él.

Mitos de Vendaval se compone, como decíamos antes, de cuatro novelas que corresponden a los cuatro reinos de Vendeval. El título de ésta ya nos deja adivinar en qué reino se centra: el de Hojanegra, tierra de los únicos humanos que pueblan el planeta y poseedores de un coraje y unas técnicas de espionaje e infiltración sin igual. El reino de los Ensambladores roza la frontera y en él habitan unos seres mecanizados expertos en la ingeniería y en la forja del metal. En el norte se sitúan los Elementalistas, criaturas antropomórficas y hechiceros de los cuatro elementos; y el reino de la Discordia, plagado de infernales demonios cuyo único fin es destruir toda vida. Estas tierras, generalmente enfrentadas entre sí, tienen ahora un enemigo común; la Plaga, a la que pueden eliminar o intentar controlar para su propio beneficio. Todo depende de las manos en las que caiga. Y Noah Evans es una pieza fundamental en este juego mortal.

La novela avanza con agilidad mezclando las descripciones del pintoresco mundo de Vendaval con la acción propia del género. Asimismo, va ganando confianza y seguridad conforme la trama se va volviendo compleja y llega al inquietante final. Aunque en contadas ocasiones la escritura se torna esquemática, la descripción de los lugares y personajes es detallada sin caer en el sopor. Por su parte, las escenas de lucha son coreografías perfectas del tipo de movimientos que estamos acostumbrado a ver en juegos de rol y videojuegos. Hechizos, armas, técnicas y tácticas que aumentan la adrenalina del lector como si fuera él mismo el que lucha.

La Hermandad Hojanegra es un primer e importante paso hacia la consecución de la saga *Mitos de Vendaval*. Una más que recomendable novela que, si bien tiene aspectos que pulir, en lo formal y no en el contenido, es sorprendente e imaginativa. **LOLA TEMBLADOR.**



Puedes encontrar más información en la página web de la saga (mitosdevendaval.com). Allí podrás disfrutar también de unas bellas ilustraciones que recrean el mundo de Vendaval. Incluso hay una secciión de *fan art* para participar con tus dibujos.

Por supuesto, no pueden faltar Facebook (sólo tienes que buscar Mitos de Vendaval y añadirlo como amigo) y Twitter (@mitosvendaval).

TÍTULO: MITOS DE VENDAVAL | AUTOR: JOSÉ ANTONIO RAMÍREZ | EDITORIAL: AUTOEDITADO | PÁGINAS: 317 | PRECIO: 5 € (eBOOK EN LULU) / 14 € (PEDIDO EN BUBOK) | FECHA DE SALIDA: 9 DE JUNIO

EN EL CUARTO DE LOS TRASTOS

Así suelen ilustrar las portadas de sus discos y de sus singles. Una acumulación de muchos trastos de todo tipo, formas y colores. Tijeras, manos, esmalte de uñas, helados y relojes en *Twelve Stops and Home* (2006); o desde una cabeza de ciervo hasta una radio gramola en *Join With Us* (2008). En España diríamos que puede pasar por almodovariano. Pero la línea de arte que mantienen en la gráfica de todas sus ediciones es mucho más "brit", sin por eso dejar de ser pop. Y es que The Feeling, la banda de las mil caras, puede hacer gala de un dominio del ritmo y la instrumentación gracias a ese background que se asimila a los tiestos que vemos en las portadas de sus discos. Sus videoclips así lo demuestran. Por: **Manuel Broullón**.

En la promoción de un grupo de música, y más de un grupo británico que se enfrenta a la vorágine del mercado, tan importante es la vertiente musical como la visual. Por eso, mención especial merecen los videoclips que protagoniza la banda británica The Feeling. Quizá estos vídeos musicales no sean los más historiados, quizá no sean los más innovadores en el plano formal, pero son de una excelente factura y ponen de manifiesto algo que a esta banda de Sussex no se le pasa por alto: de la mezcla nace la excelencia, sin por ello despreciar el presupuesto y el sustento de Island Records, filial de la industria cultural Universal (heredera del famoso estudio cinematográfico) que los ha llevado hasta donde están. Un número uno en 2006 en Reino Unido durante varias semanas y un ritmo en la conciencia y en el recuerdo de miles de jóvenes.

En 2006 aún eran pequeños y desconocidos y por eso se presentan como los habitantes en miniatura de un terrario que una niña observa a través de un cristal. Están dentro de urnas de colores y rodeados de todo tipo de bichos y reptiles. Juegan con ellos e incluso tienden una trampa a una iguana que terminan cocinándose en una improvisada barbacoa. Su indumentaria de entonces: camisa y pañuelo de *gentleman*, flequillo largo sobre la frente; puso de manifiesto su estética en esta carta de presentación visual. Con *Fill My Little World* no sólo se presentaron con una marca sonora dominada por el rítmico piano de Ciaran Jeremiah, sino que también crearon una imagen visual: desenfado, kitsch, retro y capricho estético.

Poco después llegó el segundo single de este grupo que tantas giras hizo como *amateur* versionando a The Beatles por la mayor de las islas británicas. *Never Be Lonely* se planteó más como una película. Sin renunciar al objetivo principal de un videoclip (promocionar al grupo tocando), desde que los Beatles estrenaron la histórica película *A Hard Day's Night* (dirigida por Richard Lester, cineasta sin el cual es imposible entender el videoclip británico), como realización, el segundo vídeo musical plantea una oposición rodada de forma muy elegante entre dos vidas de un mismo



De izquierda a derecha: el pianista Ciaran Jeremiah, el guitarrista Kevin Jeremiah, el bajista Richard Jones, el cantante y guitarrista Dan Gillespie Sells y el batería Paul Stewart.

personaje: una vida urbana entre metros y tranvías, marcada en azul y acelerada, y otra cercana a la *road movie*, de fotografía más amarillenta y de ambiente más relajado y amable. Eran los inicios de la alta definición y había que sacarle partido al etalonaje digital. Y los técnicos y realizadores de Island se lo sacaron dotándolo de significado y sentido.

El tercer single, *Sewn*, supone la

cumbre del recorrido visual del álbum debut *Twelve Stops And Home*. Con más presupuesto y mejor imaginación, los realizadores al servicio del grupo deciden traducir literalmente la letra del estribillo en imágenes: "You've got me sewn" ("Me tienes cosido"). Y unos hilos malignos, madejas de tejidos rotos, se enredan a los brazos y a las bocas de los músicos en un sutil stop motion combinado con posproducción digital. De nuevo de trata de una habitación llena de trastos de todo tipo en la que los integrantes del grupo tocan sus instrumentos en posturas de reposo, oportunidad que las enredaderas de pesadilla aprovechan para sorprender a sus víctimas. Nada puede parar esta presencia maligna: destrozan paredes, momifican al pianista y finalmente sellan los labios del vocalista. La relación de significados forma una unidad capaz de relacionar las dos estéticas en cooperación con una realización muy discreta y en la que se concilian una vez más los propósitos creativos con los mensajes y las estrategias promocionales.

Con el día de San Valentín llegó el cuarto vídeo musical: *Rosé*. El concepto sin relato de este vídeo musical podría ser una correcta planificación para grabar un directo en manos de cualquier realizador batallero. Pero la lograda fotografía de estudio, de luz regulable en intensidad y color, con contrastes y buenos refuerzos de contra, cuando no contraluces, convierten la pieza en una sinfonía lumínica que ahonda en la línea estética marcada por Coppola en *One from the Heart* (*Corazonada*). Algo especialmente irónico y no menos divertido cuando escuchamos atentamente la letra de esta canción: la sentida y sincera declaración amorosa acompasada con la coreografía luminosa es ni más ni menos que una oda al vino tinto, compañero que nunca falla al amante abandonado.

El colofón de este recorrido lo puso un videoclip que es una historia de género: mafiosos, traiciones, espías y glamour. En el vídeo musical de *Love It When You Call* el presupuesto subió con casinos, trajes y mucha gomina, pero sobre todo por una historia bien planteada y mejor rodada y montada: un macabro juego de dobles, una inquietante pesadilla que hay que ver dos veces para comprender mejor y en la que el mensaje es claro: ¡desconfiad de los pianistas!





De izquierda a derecha: fotogramas de los videoclips *Love*

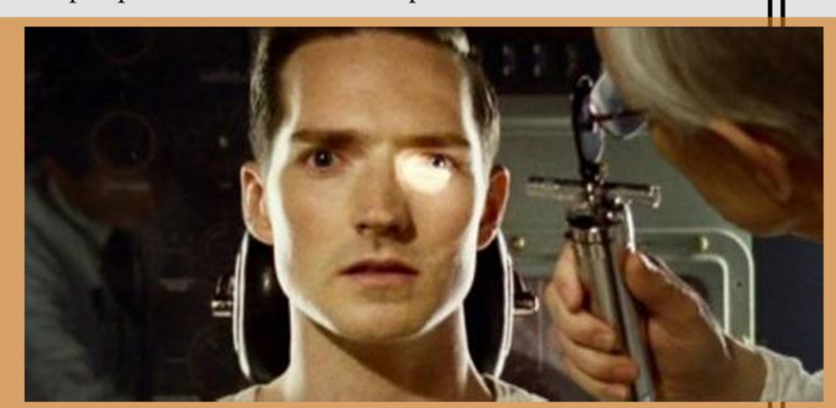
El siguiente álbum, *Join With Us*, llegó rápido, sobre todo después de que Island Records plantease una gira norteamericana para el grupo. Un tour evidentemente de modestas proporciones pero de suficiente rentabilidad como para entablar los contactos oportunos que animen la carrera de la banda: productores musicales que aconsejan a los jóvenes contratos con varios editores de sonido de élite y algún que otro encuentro que motivaría algún cameo musical, si nos vale el símil fílmico.

En *Join With Us* (2008), varios editores mezclaron los temas, que resultan ser una auténtica obra de bricolaje acústico que aúna cientos y cientos de sonidos: gotas de agua, el arrastre de cintas, pisadas, cubos de basura que se abren y se cierran, portazos, despertadores, orquestas... en una única sinfonía al servicio de la melodía que ellos planteaban desde su recién estrenado estudio The Moon, que pronto se les quedaría pequeño. Y por supuesto, no hay que olvidar que de aquella gira americana surgió la oportunidad de una colaboración con el saxofonista de jazz Kenny G, quien honró a los cinco de Sussex con los dos solos de saxofón que coronan el alocado tema *Won't Go Away*.

En la cuestión visual, los productores musicales no

sólo repiten la apuesta, sino que con el éxito de *Thought It Was Over* (#1 en Reino Unido durante varias semanas) la doblan. Con el modesto videoclip del tema piloto del nuevo disco, en el que domina la fotografía en colores fríos de nuevo, Island Records tira la casa por la ventana y, recuperando esa línea retro de la que hacen gala desde *Fill My Little World*, los realizadores plantean un largo plano secuencia de retroceso y nuevo acercamiento. Esta fanfarronada técnica comprende un relato sugerido de un astronauta que tiene serias dudas existenciales cuando todo un



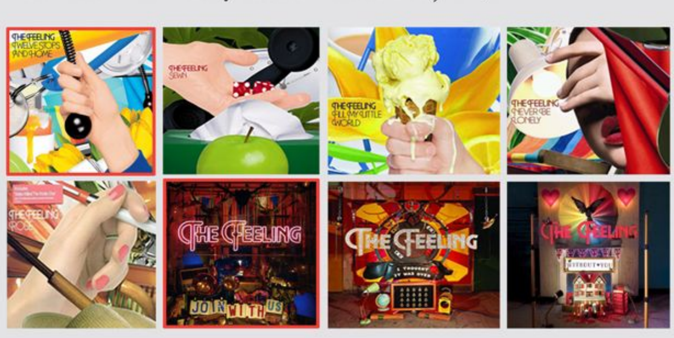


It When You Call, Turn It Up!, Join With Us y Without You.

cuerpo de científicos y alta sociedad consagran su despegue hacia el espacio exterior. Se trata de *Without You*, que crea un relato paralelo de nostalgia y de recuerdo *in absentia* y en el que se pone de manifiesto que el artista de The Feeling debe tener algo de actor además de ser un músico capaz de sacar el mejor sonido a todos los cachibaches arrumbados en el trastero de las portadas de sus discos.

Doblada la apuesta la cosa se complica y los productores musicales repiten el derroche de medios con *Turn It Up!* Rodaje en un estudio de cine, grandes tarimas, vestuario doble para los músicos... Pasan de ser discretos *gentlemen* a unos clown siniestros que presiden una gran asamblea de tamborileros, cabareteras y majorettes cubiertos por máscaras. Una fastuosa cabalgata en claroscuro, un desbordamiento de fantasía, una verdadera fiesta que termina en lluvia de papelillos sobre la festiva asamblea musical.

Como ya hemos ido adelantando, un integrante de The Feeling debe estar preparado para cualquier cosa. Literalmente. Por eso el cuarto vídeo musical lo coproduce Island con la BBC, con un programa de radio que propone un reto en 24 horas a un famoso o a un grupo de famosos. Ya lo hemos dicho en realidad, el *challenge* de The Feeling fue hacer en 24 horas el videoclip de *Join With Us*, el tema estrella del nuevo disco que da lugar precisamente al título del álbum. Cuando hay dinero de por medio ya sabemos que todo es más sencillo, pero no sólo. También son necesarias las ideas y el equipo de la Island acepta en pleno el reto, creando un trayecto escénico que desplaza a los músicos desde un accidente en bicicleta hasta un parque de atracciones en pleno funcionamiento de ritmos y de luces. Todo cuando en la inflexión musical que parte la canción en dos y la vuelve algo menos desenfadada, Dan Gillespie Sells canta: "We've got a place and it's here for you, though all we ever wanted was a different view, I never knew somebody live with so much pain, if you open your heart come with us and we'll take you away" ("Tenemos un lugar y está aquí para ti, aunque todo lo que alguna vez quisimos fuera un punto de vista diferente, nunca conocí a alguien que viviera con tanto dolor, si abres tu corazón ven con nosotros y te llevaremos lejos").



Y es que, con su festiva y caprichosa música y sus videoclips, The Feeling nos transporta a ese universo antojadizo de sonidos e imágenes salidas de ese cuarto de los trastos donde podemos encontrar siempre una sorpresa agradable.



Del estilo y sus implicaciones

¿A qué suena el nuevo album de The Feeling? Cuando un grupo con el que se mantiene fidelidad y hasta cierto desenfreno lanza nuevos temas siempre cabe la duda de la expectativas. Cuando en diciembre de 2007 The Feeling publicó con dos meses de antelación *I Thought It Was Over*, el primer tema de su segundo trabajo (*Join With Us*), en los foros de la red y en los forillos informales se virtieron todo tipo de opiniones: que si era demadiado techno, que dónde están los ritmos marcados en piano... Desde el *weekly catchup* (encuentro semanal) que los miembros del grupo hacen en su página oficial, Kevin Jeremiah (guitarrista de la banda) se defendía de las críticas argumentando que no entendía la exigencia de fidelidad a un estilo que ha sido presupuesto, ya que *I Thought It Was Over* estaba escrita incluso mucho antes que muchas de las canciones de *Twelve Stops And Home*, pero por unas razones u otras (sobre todo motivos técnicos, ya que la mezcla de este tema es de muy elaborada complejidad) decidieron no publicarla en el álbum debut.



The Feeling se mantiene fiel a esta seña: las implicaciones del estilo no son las pautas que marca el álbum directamente precedente, sino aquello que musicalmente les inspira, les gusta. Más allá de hablar de influencias tenemos que hablar de la música que The Feeling interpreta en sus giras además de la suya propia. Podríamos hablar de Queen, Bon Jovi, Madness, de la música disco de los



80 y 90 o de cómo los covers de The Buggles que han tocado en las últimas giras han pasado a ciertos temas de *Together We Were Made* como *Searched Every Corner* o *Mr. Grin*. Con todo, no abandonan el toque britpop, que mantiene de principio a fin, si quiere decirse así, el "toque Feeling" por excelencia, aún sabiendo lo relativo que puede llegar a ser este término.

Destaca en este álbum una considerable mejora de la capacidad vocal de Dan Gillespie Sells, que no se anima a cantar partes enteras en falsete y aborda las melodías más descaradas y atrevidas con una voz pretendidamente rockera, caso del estribillo de *A Hundred Sinners (Come And Get It)*. Aunque es cierto que a medida que se escucha el nuevo disco se echa en falta algún solo de guitarra como aquellos de los que Kevin Jeremiah hacía gala en *Helicopter* o en *Turn it up!* Justo a la mitad del disco, en *Mr. Grin* y en el eco del estribillo de *Say No*, las expectativas se cumplen con creces. Con canciones más intimistas como *Say No*, más inquietantes como *Another Soldier*, el conjunto es tan equilibrado como en los dos discos precedentes de esta banda de Sussex y desemboca en un tema grandioso: *Undeniable*, muy Beatles en un principio y que resuelve, simplemente, en un broche de oro con en el *bonus track*, como los binomios *Blue Picadilly-Miss You* en *Twelve Stops And Home* o *The Greatest Show on Earth-We Can Dance* en *Join With Us*. Pero si por algo sobresale este álbum es por las dos colaboraciones con las que cuentan. En primer lugar de la esposa del bajista Richard Jones, Sophie Ellis-Bextor, también famosa vocalista británica que hace carrera en solitario, en *Leave Me Out Of It*, uno de los temas más logrados del álbum, y la divertida e inesperada *Dance For The Lights* con Róisín Murphy. MANUEL BROULLÓN.

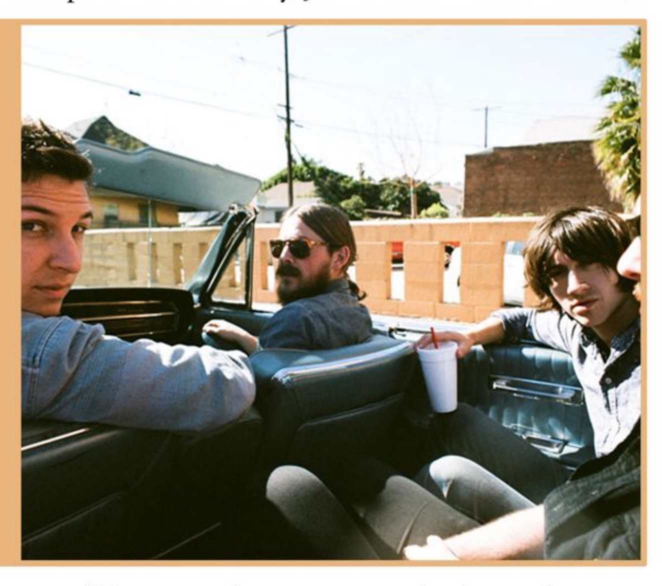
TÍTULO: TOGETHER WE WERE MADE | AUTOR: THE FEELING | DISCOGRÁFICA: UNIVERSAL ISLAND RECORDS | Nº CANCIONES: 13 | PRECIO: 8,99 € (iTunes) | LANZAMIENTO: 20 DE JUNIO

ARCTIC MONKEYS SUCK IT AND SEE

I wanna rock n' roll

Dos años después de la edición de su anterior trabajo *Humbug* (Domino, Warner Bros., 2009), los ingleses Arctic Monkeys vuelven al estudio y nos traen *Suck It And See*, cuarto y espectacular álbum de esta formidable banda de Sheffield. Un disco lleno de guitarras y ritmos desenfrenados, con un gran ambiente rockero, que sin embargo deja espacio para grandes temas de corte pop.

Principales representantes del post-punk inglés surgido a principios de la pasada década, la banda liderada por Alex Turner y Jamie Cook ha demostrado



ser posiblemente el grupo con más talento de su generación y el que mejor ha mantenido el estatus ganado con su primer y exitoso trabajo *Whatever People Say I Am, That's What I'm Not* (Domino, 2006) y aquel célebre *Fake Tales of San Francisco*.

Los Arctic demuestran madurez en este trabajo, pero conservan toda la frescura y descaro de su sonido, ofreciendo un disco repleto de melodías que se mueven desde el revival pop más sesentero en *The Hellcat Spangled Shalalala* o *Reckless Serenade*, hasta el guitarreo más directo de *Brick By Brick*, con ese estribillo tan *beatleliano* y ese cambio de ritmo en su tramo final que nos atrapa sin remedio. Otros temas como la vertiginosa *Library Pictures*, más punk, casi garage, con esa imponente línea de bajo, y la genial *Don't Sit Down 'Cause I've Moved Your Chair*, primer single del disco, nos llevan al lado más "macarra" de *Suck It And See*.

La elegante voz de Alex Turner y los estupendos riffs de guitarra dan empaque a un álbum donde el contundente bajo de Nick O'Malley es además gran



protagonista, dando fuerza en temas lentos como la bonita *Love Is A Laserquest* o acentuando la chulísima atmósfera rockera del disco, quedándose solo con la voz y conteniendo el tema en *Don't Sit Down...* La batería de Matt Helders y una acertadísima producción de James Ford (esta vez sin Josh Homme) completan el sonido de todo el disco.



Suck It And See no es que esté a la altura de los anteriores trabajos de Arctic Monkeys... ¡es que posiblemente es uno de los mejores de su discografía!

JESÚS PERUJO.

TÍTULO: SUCK IT AND SEE | AUTOR: ARCTIC MONKEYS | DISCOGRÁFICA: DOMINO | Nº CANCIONES: 12 | PRECIO: 12,99 € | LANZAMIENTO: 6 DE JUNIO

ACHTUNG!: Videojuegos, DVD, Blu-ray, libros, discos...

Videojuegos



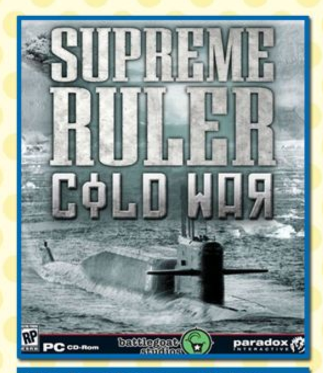
Nombre: Dynasty Warriors: Gundam 3
Distribuidor: Namco Bandai
Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360
Fecha: 1 de julio



Nombre: UFC Personal Trainer
Distribuidor: THQ
Plataformas: PlayStation 3, Wii, Xbox 360
Fecha: 1 de julio



Nombre: Mahjong CUB3D
Distribuidor: Atlus
Plataformas: Nintendo 3DS
Fecha: 19 de julio



Nombre: Supreme Ruler: Cold War
Distribuidor: Paradox Interactive
Plataformas: PC
Fecha: 19 de julio



Nombre: El Shaddai: Ascension of the Metatron
Distribuidor: UTV Ignition
Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360
Fecha: 26 de julio



Nombre: Pacman & Galaga Dimensions
Distribuidor: Namco Bandai
Plataformas: Nintendo 3DS (online)
Fecha: 8 de julio



Nombre: Dream Trigger 3D
Distribuidor: D3Publisher
Plataformas: Nintendo 3DS
Fecha: 15 de julio



Nombre: Earth Defense Force: Insect Armageddon
Distribuidor: D3Publisher
Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360
Fecha: 8 de julio



Nombre: Jekyll & Hyde
Distribuidor: bitComposer
Plataformas: PC
Fecha: 2 de julio



Nombre: One Piece: Gigant Battle
Distribuidor: Namco Bandai
Plataformas: Nintendo DS
Fecha: 1 de julio

Recomendación GIANT:
No podemos ocultar nuestra nuestra devoción por **Catherine** desde la primera vez que supimos de él. Sentimos debilidad por esa clase de títulos nipones que de imprevisto mezclan temáticas tan dispares como el erotismo, los puzzles y el suspense, alejándose completamente de la mayoría de títulos de mecánicas previsibles y asentadas.

Lo que *Catherine* promete no es poco y el riesgo que supone un título donde el protagonista ni es marine, ni maneja armamento pesado, ni viste armadura es elevado. Quizá por eso nos estremecemos sólo de pensar en lo nuevo de Atlus.



Las fechas aquí mostradas son orientativas y están sujetas a las variaciones que estimen oportunas las distribuidoras. Giant Magazine no se hace responsable de los cambios que se puedan producir a última hora.

Cine / Series



Nombre: Space Battleship Yamato
Formato: DVD
Distribuidor: Warner
Subtítulos castellano: Sí
Fecha: 5 de julio



Nombre: Ahora los padres son ellos
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Paramount
Subtítulos castellano: Sí
Fecha: 6 de julio



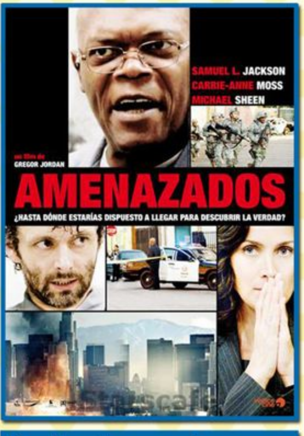
Nombre: RED
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Aurum
Subtítulos castellano: Sí (catalán e inglés)
Fecha: 13 de julio



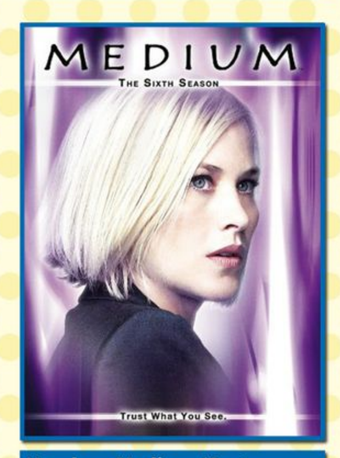
Nombre: La sombra prohibida (La herencia Valdemar II)
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Sony Pictures
Subtítulos castellano: Sí
Fecha: 19 de julio



Nombre: Torrente 4
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Warner
Subtítulos castellano: Sí (inglés)
Fecha: 19 de julio



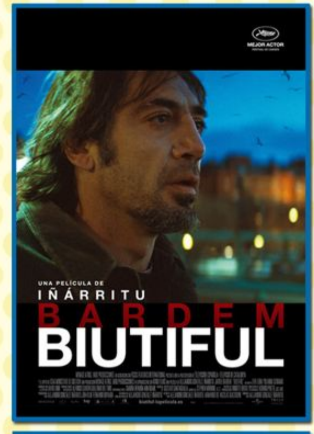
Nombre: Amenazados
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Vértice Cine
Subtítulos castellano: -
Fecha: 20 de julio



Nombre: Medium (Sexta temporada)
Formato: DVD
Distribuidor: Paramount
Subtítulos castellano: Sí
Fecha: 20 de julio



Nombre: Restrepo
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Emon
Subtítulos castellano: Sí
Fecha: 20 de julio



Nombre: Biutiful
Formato: DVD/Blu-ray
Distribuidor: Universal
Subtítulos castellano: Sí (italiano)
Fecha: 27 de julio



Nombre: El demonio bajo la piel
Formato: DVD
Distribuidor: Tripictures
Subtítulos castellano: Sí
Fecha: 27 de julio



Nombre: El santuario
Formato: DVD
Distribuidor: Aurum
Subtítulos castellano: Sí
Fecha: 27 de julio



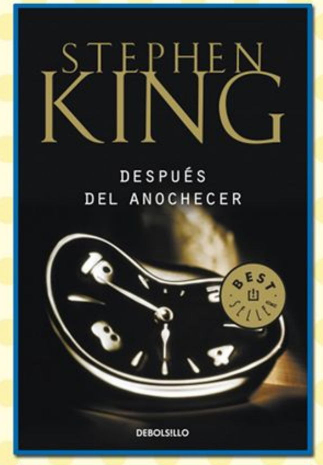
Nombre: Misfits (Primera temporada)
Formato: DVD
Distribuidor: Emon
Subtítulos castellano: Sí
Fecha: 27 de julio

ACHTUNG!: Videojuegos, DVD, Blu-ray, libros, discos...

Literatura



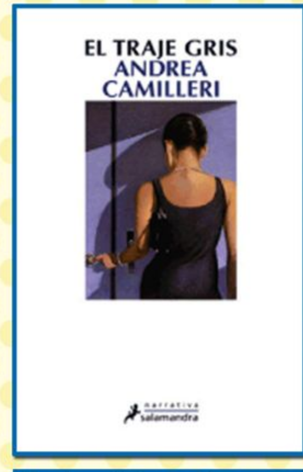
Nombre: El círculo del punto
Autor: Ann Hood
Editorial: Booket
Formato: Bolsillo
Fecha: 5 de julio



Nombre: Después del anochecer
Autor: Stephen King
Editorial: Debolsillo
Formato: Bolsillo
Fecha: 1 de julio



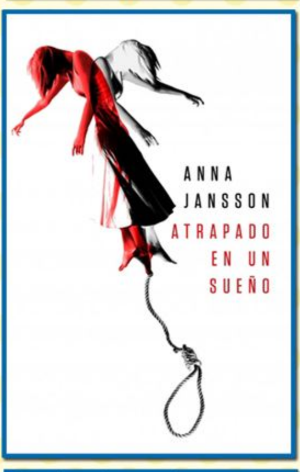
Nombre: Luciérnagas
Autor: Ana María Matute
Editorial: Austral
Formato: Bolsillo
Fecha: 5 de julio



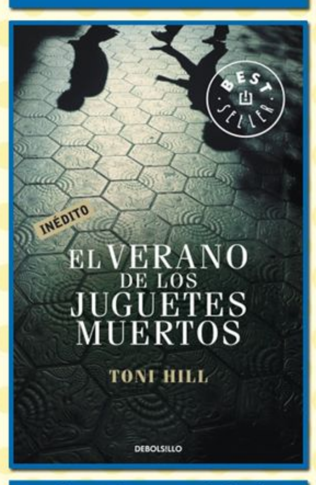
Nombre: El traje gris
Autor: Andrea Camilleri
Editorial: Salamandra
Formato: Rústica
Fecha: 7 de julio



Nombre: La niña que no podía soñar
Autor: Bina Shah
Editorial: Grijalbo
Formato: Tapa Blanda
Fecha: 1 de julio



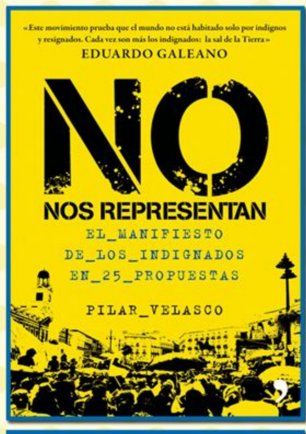
Nombre: Atrapado en un sueño
Autor: Anna Jansson
Editorial: Grijalbo
Formato: Tapa Blanda
Fecha: 1 de julio



Nombre: El verano de los juguetes muertos
Autor: Toni Hill
Editorial: Debolsillo
Formato: Bolsillo, ePub
Fecha: 1 de julio



Nombre: Cowboys & aliens
Autor: Rosenberg Scott Mitchell
Editorial: Debolsillo
Formato: Bolsillo, ePub
Fecha: 1 de julio



Nombre: No nos representan
Autor: Pilar Velasco
Editorial: Temas de hoy
Formato: Rústica
Fecha: 5 de julio

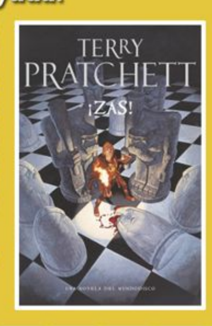


Nombre: Nosotros, los indignados
Autor: Varios
Editorial: Destino
Formato: Rústica
Fecha: 5 de julio

Recomendación GIANT:
No es sólo una recomendación, sino también un pequeño homenaje. Terry Pratchett, el inconfundible autor de la saga *Mundodisco*, no está pasando los mejores momentos de su vida desde que le diagnosticaron una versión muy rara de Alzheimer. Sin embargo, este maestro de la fantasía sigue escribiendo, aunque con ayuda.

***¡Zas!* es el golpe de un mazo de troll cuando cae en seco sobre el casco de un enano; también es un juego de mesa en el que se enfrentan las dos tribus... Y es la historia de una descomunal bronca milenaria que amenaza con estallar de nuevo.**

Una vez más, Pratchett vuelve con su original y agudo estilo.



Música



Nombre: El mundo al día en 80 vueltas
Grupo: Seguridad Social
Formato: CD
Discográfica: Warner Music
Fecha: 5 de julio



Nombre: The Edge Of Glory
Cantante: Lady Gaga
Formato: CD Single
Discográfica: Interscope, Streamline, Kon Live
Fecha: 19 de julio



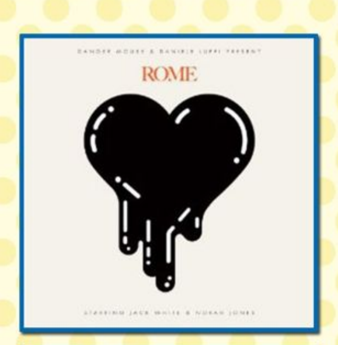
Nombre: Every Teardrop Is A Waterfall
Grupo: Coldplay
Formato: CD Single
Discográfica: Parlophone
Fecha: 5 de julio



Nombre: A Collection
Grupo: The Doors
Formato: Box Set
Discográfica: Rhino Records
Fecha: 4 de julio



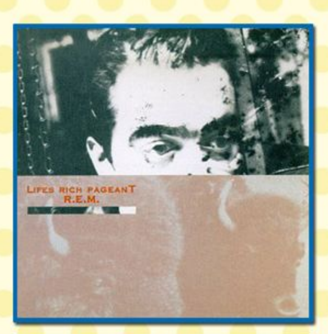
Nombre: House Of Rufus
Grupo: Rufus Wainwright
Formato: Deluxe Box Set
Discográfica: Decca, DreamWorks, Geffen
Fecha: 18 de julio



Nombre: Rome
Grupo: Danger Mouse & Daniele Luppi
Formato: Vinilo
Discográfica: Parlophone, EMI
Fecha: Julio de 2011



Nombre: Incantations
Cantante: Mike Oldfield
Formato: CD (Reedición)
Discográfica: Mercury Records
Fecha: 26 julio



Nombre: Life's Rich Pageant
Grupo: R.E.M
Formato: CD (Reedición)
Discográfica: I.R.S. Records
Fecha: 12 julio



MES DE FESTIVALES:

A principios de julio, los días 7, 8 y 9, el BBK Live nos trae a grupos como Coldplay, Kasabian, Kaiser Chiefs, The Mars Volta y mucho más por 110 euros el bono de tres días.

A mediados de mes, del 14 al 17, el FIB ofrece por 175 euros el pack de cuatro días en los que podremos ver en directo a The Strokes, Arctic Monkeys, Arcade Fire, CatPeople o Brandon Flowers, entre otros.



Giant nunca deja de crecer...

seguimos buscando colaboradores en cualquier área de la revista

si estás interesado:
contacto@giant-magazine.com